

GUIDE DU JOUEUR
DRELL



UN SUPPLÉMENT POUR MASS EFFECT : NOUVELLE ÈRE

Auteur
Renaud Lottiaux

Illustration
The Art of the Mass Effect Universe

MASS
EFFECT
NOUVELLE ÈRE

AUTEURS

Auteur principal

Renaud Lottiaux

Contributeur

Jonathan Capo, Damien Pinel, Nicolas Vanacker

Relecture

Paul Le Nouvel

**Les textes décrivant l'univers officiel de Mass Effect
sont tirés des sources suivantes**

Les codex des jeux vidéos

Le site de Mass Effect Saga

Le site de Mass Effect Wiki (version anglaise)

**Ces sources ont été fusionnées, mises en cohérence
et expurgées des références trop appuyées aux jeux vidéos.**

ILLUSTRATIONS

Couverture

The Art of the Mass Effect Universe (BioWare)

Mise en page

(Outrageusement inspirée du *Shadowrun VS Quick-Start Rules*)

Renaud Lottiaux

**Les images d'illustration proviennent d'artistes DeviantArt,
avec l'autorisation expresse de tous les auteurs**

Alex Figini, AngryRabbitGMod, Belanna42, Chicksaw2002, Erah3D,

JohnTesh, PicChar, RenderEffect-Dan, SallibyG-Ray.

REMERCIEMENTS

**Un grand merci aux auteurs / traducteurs du site Mass Effect Saga
pour m'avoir autorisé à utiliser leurs textes dans ce document.**

MENTIONS LÉGALES

**Mass Effect : Nouvelle Ère est un jeu de rôle non officiel
inspiré d'une part de l'univers de Mass Effect créé par BioWare et édité par Electronic Arts
et d'autre part du système de règles World of Darkness 2 édité par White Wolf Publishing.**

**Mass Effect : Nouvelle Ère n'est ni soutenu par, ni affilié à
Bioware, Electronic Arts ou White Wolf Publishing.**

Ce jeu n'a pas été créé à des fins commerciales.



TABLE DES MATIÈRES

LES DRELLS.....	4	FORCES MILITAIRES.....	17
BILOGIE.....	5	LIEUX ET PERSONNALITÉS.....	18
Morphologie.....	5	PERSONNALITÉS.....	19
Physiologie.....	5	Thane Kryos.....	19
Reproduction.....	6	Ambassadeur Phorbassynlader.....	20
Biotique.....	6	Blasto.....	20
Syndrome de Képral.....	6	LIEUX NOTABLES.....	22
HISTOIRE.....	6	Kahjé.....	22
L'exode.....	7	Rakhana.....	22
Guerre du dernier cycle.....	7	Belan.....	22
Nouvelle ère.....	8	Rough Tide.....	23
CULTURE.....	8	ADDENDUM.....	24
Comportement.....	8	NOUVELLES ARMES.....	25
Le Synacte.....	9	Pistolet EK-87.....	25
Cités-dômes.....	9	drem'sa.....	25
Fira'Ya.....	9	drem'sala.....	25
Pèlerinage.....	10	NOUVEAU TALENT.....	25
ÉCONOMIE.....	10	Lancier Drell.....	25
RELIGION.....	10	NOUVEAUX AVANTAGES.....	26
GOVERNEMENT.....	11	Rakhan (●●●).....	26
FORCES MILITAIRES.....	11	Mémoire Drell (●●●●).....	26
LES HANARI.....	12	Venin Drell (●).....	27
BILOGIE.....	13	Hibernation (●).....	27
Morphologie.....	13	PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS.....	28
Physiologie.....	13	NAKAL SHUOS.....	29
Reproduction.....	13	Rakhana.....	29
HISTOIRE.....	14	Le départ.....	29
Ère conciliaire.....	14	Création du personnage.....	30
Guerre du dernier cycle.....	14	MYRHINE ZARIS.....	33
Bilan de la guerre.....	14	Enfance.....	33
Nouvelle ère.....	14	Jeunesse.....	33
CULTURE.....	15	Adulte.....	34
Langage.....	15	Agent de l'ombre.....	34
Concorde.....	15	Création du personnage.....	34
Noms.....	16	KRYDION MENALAS.....	37
Comportement.....	16	Création du personnage.....	38
Coutumes.....	16		
ÉCONOMIE.....	16		
RELIGION.....	17		
GOVERNEMENT.....	17		

NOTE : dans ce document, les textes rédigés sur fond gris (comme celui-ci) correspondent à des éléments modifiés ou ajoutés à l'univers officiel de Mass Effect. Ainsi, le lecteur ayant déjà une bonne connaissance de l'univers officiel pourra, s'il le souhaite, focaliser son attention sur ces paragraphes.

CHAPITRE 1



LES DRELLS



Salbyo Press

Les Drells, originaires de la planète Rakhana, sont des humanoïdes dont l'apparence n'est pas sans rappeler certaines créatures reptiliennes de la Terre. Ils sont peu nombreux (à peine un demi million), quittent rarement Kahjé et ne jouent aucun rôle notable sur la scène galactique. Si l'on ajoute à cela leur découverte relativement récente, on comprend aisément que les citoyens galactiques les moins éduqués, ou vivant sur des mondes reculés des Systèmes Terminus, ignorent totalement leur existence. Ils se sont toutefois bâti une solide réputation d'assassins efficaces et de mercenaires loyaux.

Lorsqu'ils furent découverts par les Hanari, leur monde natal était surpeuplé et asphyxié par une industrialisation incontrôlée. Sans l'aide d'une espèce plus évoluée, ce peuple était voué à une extinction rapide. Les Hanari se lancèrent alors dans une vaste opération de sauvetage et évacuèrent 375 000 Drells volontaires vers Kahjé, leur propre planète. Depuis lors, les Drells vivent parmi les Hanari et se sont intégrés à la société galactique.

BIOLOGIE

MORPHOLOGIE

Les Drells sont des humanoïdes reptiliens omnivores dont l'apparence est très proche de celle des Asari et des Humains. Leur espérance de vie moyenne est de 85 ans.

Bien que les Drells disposent de cinq doigts à chaque main, l'annulaire et le majeur sont fusionnés, formant un unique « double doigt ». Ainsi, ils ne peuvent utiliser indépendamment que quatre doigts par main. Un Drell typique a une peau dont la couleur varie du gris-vert au vert olive. Toutefois, certains Drells peuvent avoir une peau tirant sur le bleu, voir l'orangé.

Leurs yeux sont pourvus de deux paires de paupières. Les paupières intérieures sont blanches et se ferment des cotés vers le centre. La seconde paire est noire et se ferme verticalement, comme celles des humains. Comme les Asari et les Humains, les Drells peuvent produire des larmes.

Chez les Drells, le dimorphisme sexuel est assez notable. Les femelles, plus petites et plus fines que les mâles, présentent une poitrine saillante. Par ailleurs, le « jabot » couvrant la gorge et les cotés de la tête est également nettement plus prononcé chez les femelles.

PHYSIOLOGIE

D'un point de vue physiologique, la plupart de leurs traits reptiliens restent dissimulés, à l'instar de leur cœur à triple cavité, frangé d'une paroi musculaire capable de réguler l'oxygénation du sang selon les besoins. Caractéristique plus notable, l'os hyoïde, situé sur la trachée, leur permet de gonfler la gorge et de produire des sons hors du spectre de réception de la plupart des espèces. Ces deux caractéristiques rendent les Drells particulièrement difficiles à tuer par étouffement ou strangulation.

Leurs tissus musculaires sont légèrement plus denses que chez les Humains ou les Asari, ce qui leur confère une force physique légèrement plus importante.

Les Drells disposent d'une mémoire eidétique, une forme d'adaptation qui leur a permis de survivre sur Rakhana, un monde où ils devaient se rappeler de l'emplacement des ressources nécessaires à la survie (végétation, eau potable, courants migratoires des proies) alors qu'ils étaient dispersés dans un environnement majoritairement désertique. Leur mémoire est si développée qu'un simple stimulus externe peut déclencher une violente remontée de souvenirs. Ces flashs mémoriels sont si vifs et détaillés que certains Drells peuvent les confondre avec la réalité. Ce processus peut être déclenché volontairement ou involontairement si le Drell est soumis à un stimulus en lien avec un souvenir marquant.

Leur peau sécrète un venin très peu toxique mais qui peut toutefois causer de légères hallucinations lorsqu'il est ingéré par des individus d'une autre espèce. Cette particularité peut s'avérer problématique lors de relations

BIOLOGIE

Taille moyenne

Mâle : 1,78m
Femelle : 1,72m

Poids moyen

Mâle : 75 Kg
Femelle : 61 Kg

Espérance de vie

85 ans

Nombre de doigts

10 (dont 2 fusionnés par main)

Nombre d'orteils

10

Couleur du sang

Rouge

SOCIÉTÉ

Monde natal

Rakhana (inhabitable)

Monde actuel

Kahjé (monde natal des Hanari)

Nombre de colonies

0

Population totale

450 000

Premier Contact

1980

Gouvernement

Primauté Éclairée (gouvernement Hanari)

Religions

Voyarana
Contemplation

Langues

Rakhan



NOMS

Exemple de noms de famille

Adamas, Alystor,
Apophy, Argys,
Chalkos, Eidos,
Endemos, Elector,
Elyos, Kamax,
Kalos, Kryos,
Leptin, Melas,
Nasrim, Phellos,
Phylo, Tekto,
Xenos, Zelot

PRÉNOMS

Exemple de prénoms masculins

Allas, Ankyl,
Arkos, Chyman,
Davyan, Ekym,
Enke, Ergon,
Feron, Halon,
Kentron, Kolyat,
Krydion, Plion,
Quoyle, Rheon,
Stalan, Thane

Exemple de prénoms féminins

Admeia, Akari,
Akme, Amarante,
Axine, Bathys,
Elyn, Ennea,
Ethys, Imatis,
Hedra, Helmis,
Irikah, Kyonis,
Kynara, Laïma,
Lexine, Oki,
Omma, Teria,
Thali, Zoe

charnelles inter-espèces. Ce « venin Drell » est parfois consommé volontairement par des individus en recherche de nouvelles expériences, il est alors intégré à une boisson qui peut être alcoolisée afin d'en augmenter les effets.

REPRODUCTION

Chez les Drells, la reproduction est assez semblable à ce que l'on peut observer chez plusieurs autres espèces, telles que les Humains, les Butariens ou les Quariens par exemple. Plusieurs différences sont toutefois à noter. La première est d'ordre anatomique, puisque chez les Drells mâles, les organes reproducteurs sont internes. Lors de la copulation, le pénis érectile s'extrait de sa cavité interne afin de permettre la pénétration de la femelle.

La seconde différence avec les espèces citées précédemment concerne la gestation, les Drells étant ovovivipares. Durant la reproduction, les femelles produisent un œuf unique, qui est fécondé et mûri *in utero*. Lors de la naissance, le nouveau né est expulsé avec sa coquille. Le bébé est alors immédiatement extrait de sa coquille fine, mole et translucide par la mère ou plus généralement, par le médecin accoucheur.

Après la naissance, l'enfant est élevé par son père et sa mère. Ainsi, la plupart des parents Drells vivent en couple et mettent généralement au monde deux ou trois enfants durant leur existence. Contrairement à des espèces plus volages, comme les Humains ou les Quariens, la plupart des couples Drells restent unis tout au long de leur vie.

BIOTIQUE

Originaires d'une planète riche en élément zéro, les Drells font partie des rares espèces naturellement biotiques. Ainsi, tous les Drells naissent avec un potentiel biotique latent et n'ont pas besoin d'implants pour amplifier leurs capacités. Toutefois, contrairement aux Asari, la maîtrise de leurs aptitudes n'est pas innée et nécessite un apprentissage long et difficile. C'est généralement à partir de la puberté que les Drells désireux d'utiliser leur potentiel biotique débutent cet apprentissage. Rares sont les individus faisant ce choix, ce qui explique que la plupart des Drells ne démontrent aucune capacité biotique.

Pour les autres espèces, il est difficile d'imaginer la souffrance que représente l'entraînement biotique pour un Drell. Les Asari contrôlant naturellement leurs pouvoirs, elles s'entraînent à la biotique comme d'autres

espèces pratiquent l'athlétisme. Les autres espèces utilisent des implants cybernétiques afin de décupler leur faible potentiel latent, diminuant dans le même temps, la difficulté à maîtriser leurs aptitudes. Les Drells eux, disposent d'un potentiel élevé, mais d'aucun contrôle naturel et ne peuvent recourir à l'utilisation d'implants. Ainsi, les premières années d'apprentissage ressemblent à un long calvaire, la plupart des prétendants abandonnant avant même d'avoir fait léviter le moindre objet. Mais pour ceux qui parviennent à passer outre la douleur et le découragement, la fierté de devenir biotique surpasse toutes les épreuves qu'ils ont dû endurer. Les Drells biotiques s'orientent généralement vers des carrières militaires, de maintien de l'ordre ou d'assassins.

SYNDROME DE KÉPRAL

Les Drells, issus des terres arides et rocailleuses de Rakhana possèdent une physiologie peu adaptée aux mondes hanari, humides et tapissés d'océans. C'est pourquoi ils se réfugient la plupart du temps à l'abri d'une cité-dôme au climat contrôlé. En raison des profondes disparités biotiques entre les deux espèces, la principale cause de mortalité des Drells sur Kahjé est une infection pulmonaire appelée syndrome de Képral. Il ne s'agit pas d'une maladie contagieuse mais d'une affection respiratoire, comparable dans ses premiers stades à une forme sévère d'asthme.

Moins d'une génération après l'arrivée des Drells sur la planète, la maladie développa une résistance aux antibiotiques hanari ainsi qu'à d'autres modes de traitement évolués. Une fois l'infection contractée, la mort est lente mais inéluctable. Diverses transplantations peuvent repousser l'échéance, mais à mesure que l'infection se propage aux autres organes vitaux, le métabolisme décline irrémédiablement. Les autorités scientifiques hanari et drell travaillent sur l'élaboration d'une thérapie-génique, mais leurs travaux n'ont pour l'instant abouti à aucune avancée significative.

HISTOIRE

Les ancêtres des Drells actuels sont originaires de Rakhana, un monde aride et désertique. Il y a huit siècles, leur civilisation amorça un lent mais inéluctable déclin, causé principalement par la surpopulation et un développement industriel incontrôlé. Forts d'une population de 11 milliards d'âmes mais privés de toute capacité de voyage interstellaire, les Drells semblaient voués à l'extinction.



L'EXODE

En 1980, les Hanari établirent le premier contact avec les Drells. Ils découvrirent un monde mourant depuis des siècles mais toujours peuplé de plusieurs milliards d'individus. Le désastre écologique de Rakhana avait toutefois atteint son paroxysme, précipitant irrémédiablement les Drells vers une extinction totale en l'espace de quelques décennies. Les Hanari se lancèrent alors dans une vaste opération de sauvetage. Toutefois, seuls 375 000 individus, sur le milliard encore présent sur la planète à cette époque, acceptèrent la proposition des Hanari. De nombreux Drells croyaient qu'il était encore possible de sauver Rakhana, d'autres craignaient de suivre les étranges Hanari vers leurs mondes mystérieux, d'autres encore imaginaient que les Hanari n'étaient pas aussi bienveillants qu'ils ne l'affirmaient et redoutaient un destin pire encore que celui qui les attendait sur Rakhana. Les Hanari n'étaient de toute façon pas en mesure d'accueillir la totalité de la population Drell. Ils furent toutefois très surpris qu'aussi peu d'entre eux acceptent leur proposition. Ceux qui refusèrent de partir périrent de maladies et de faim sur leur monde agonisant, s'entre-tuant pour les maigres ressources qui subsistaient encore.

Aujourd'hui, Rakhana compte encore quelques milliers d'individus, dispersés en une multitude d'enclaves primitives de quelques centaines d'habitants tentant de survivre parmi les vestiges de leur ancienne civilisation. Ces survivants furent appelés « Fira'Ya », par les exilés.

Les Drells appartiennent à la communauté galactique depuis presque deux siècles. La plupart sont établis sur Kahjé, satisfaits de cohabiter avec leurs hôtes hanari.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

En 2186, lorsque la Primauté Éclairée prit la décision de rejoindre la coalition galactique pour lutter contre les Moissonneurs, les combattants Drells ainsi que les pilotes et officiers de marine furent mobilisés pour participer à l'effort de guerre. Ce contingent comptait à peine plus de 40 000 individus mais constituait la totalité des forces Drells disponibles. Ils s'intégrèrent aux troupes de plusieurs autres espèces, notamment les Asari, les Galariens, les Turiens et les Humains. Nombre d'entre eux furent employés comme éclaireurs, afin de repérer des lieux avant une attaque terrestre, s'infiltrant discrètement derrière les lignes ennemies et mémorisant les moindres détails des lieux visités. D'autres infiltrèrent des installations de Cerberus afin de dérober de l'information ou d'assassiner des personnages clés. Les Drells furent unanimement salués pour leurs talents dans la conduite de ces actions de l'ombre. Nombre d'individus qui ne s'étaient jamais réellement posés la question comprirent comment les Hanari, espèce particulièrement peu adaptée à l'action hors du milieu aquatique, pouvaient être aussi efficace dans le domaine du renseignement.



AngryRabbitGMod



NOUVELLE ÈRE

Peu après la fin de la guerre, la Primauté Éclairée, se considérant redevable, décida d'apporter son soutien aux autres espèces. De nombreux Drells, principalement des ouvriers et des ingénieurs, furent dépêchés sur différents mondes afin d'aider à la reconstruction. Sur Khar'Shan, les quelques milliers de Drells envoyés par la Primauté, constituèrent la seule aide dont les Butariens furent gratifiés. La situation sur place était à ce point dramatique qu'il ne fut pas question de reconstruction, mais d'aide humanitaire vitale. Les Drells contribuèrent à restaurer les moyens de subsistance le plus primaires, tels que l'alimentation en eau, la réparation d'engins agricoles ou la remise en état des quelques spatioports dont il restait encore quelque chose à sauver.

Sur Terre et sur Thessia, la situation était beaucoup moins dramatique, même si les émeutes et les conflits pour l'accès aux ressources étaient monnaie courante. Les Drells les moins qualifiés aidèrent à l'évacuation des décombres, tandis que les techniciens et les ingénieurs, épaulés par des ingénieurs Hanari, prêtèrent main forte aux autochtones pour remettre sur pied au plus vite les infrastructures les plus vitales.

Durant cette période, plusieurs centaines de Drells trouvèrent la mort, tués accidentellement ou victimes collatérales d'affrontements entre émeutiers. Quoiqu'il en soit, l'aide apportée par les Drells et les Hanari fut unanimement saluée et contribua à mieux faire connaître cette espèce mineure auprès de la communauté galactique.

Aujourd'hui, les Drells continuent à servir fidèlement les Hanari, la majorité d'entre eux ayant même, au fil des décennies, adopté leur religion. Ils font plus que jamais partie intégrante de la société Hanari.

CULTURE

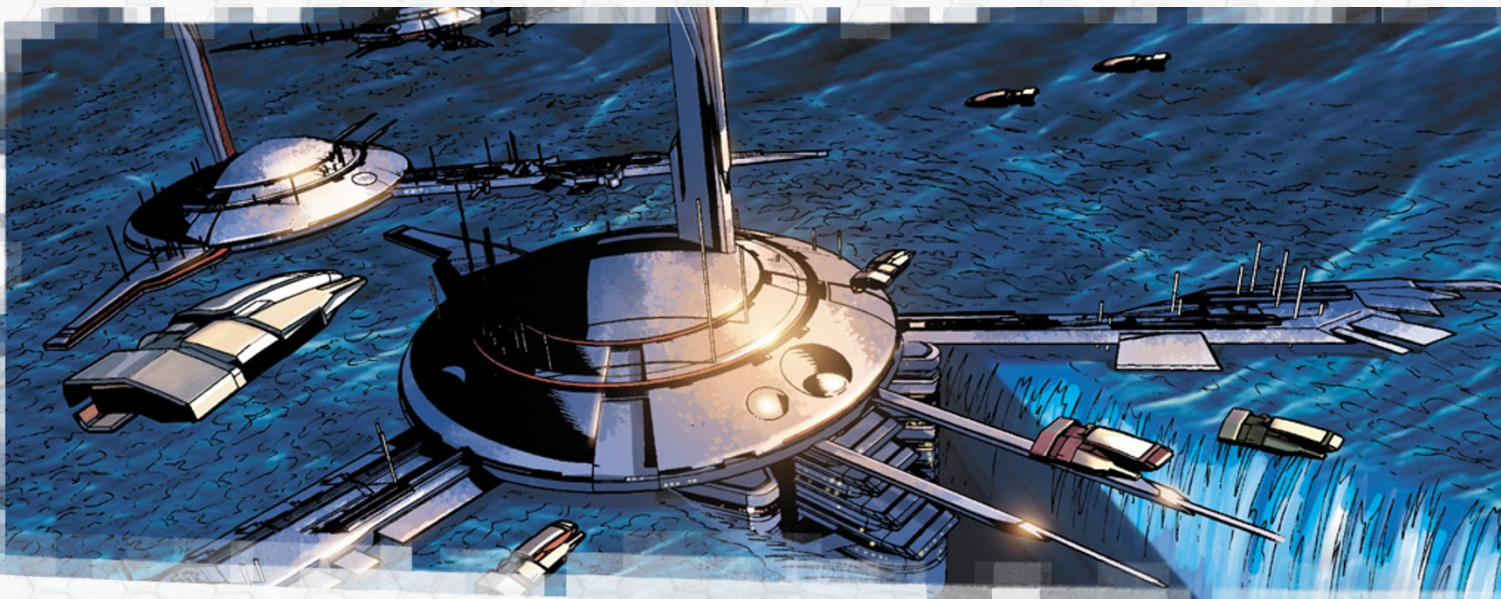
Grâce aux Hanari, les Drells bénéficient d'une vie agréable et prospère sur Kahjé. Bien que les étrangers, voir certains Hanari, considèrent les Drells comme des associés de second rang (ou même de vulgaires serveurs), les Drells se sont intégrés à tous les niveaux de la société hanari au titre de citoyens aussi respectés que productifs.

COMPORTEMENT

Bien que la plupart des Drells vivent sur Kahjé, certains d'entre eux ont quitté la planète, motivés par le goût de l'aventure. Certains le font pour mettre leurs talents au service de leurs bienfaiteurs, agissant en qualité d'ambassadeur, de chercheur, d'explorateur, d'investisseur, d'assassin, etc. Selon une croyance populaire, derrière chaque Hanari de haut rang se cache un Drell entièrement dévoué à sa cause.

D'autres aspirent à un style de vie différent et cherchent à changer d'environnement. Dotés par les Hanari d'une perception aigüe du langage corporel inter-espèces, ces voyageurs drells solitaires écumant la galaxie en quête d'une nouvelle espèce, adoptent leur culture et ne retournent que rarement sur Kahjé. Ces Drells nomades se comptent par milliers ; dispersés partout dans la galaxie, ils coulent pour la plupart une existence paisible.

Certains Drells développent des relations très étroites et très personnelles avec les Hanari, tant et si bien que certains d'entre eux leur révèlent leurs noms intimes (voir page 16), ce qui constitue une marque de confiance et d'amitié particulièrement forte. Les Drells se sont adaptés au mode de communication bio-luminescent des Hanari en se faisant greffer des implants dans les yeux, ce qui leur permet de mieux discerner les nuances de couleur et de voir les ultraviolets sous la forme d'une couleur argentée. Ceci se fait toutefois au détriment des couleurs situées à l'opposé du spectre lumineux, ce qui rend notamment difficile la distinction entre le noir et le rouge foncé.



Dark Horse Comics / Skywalker

LE SYNACTE

Plus de deux siècles après leur sauvetage, les Drells se considèrent toujours redevables envers les Hanari et nomment cette dette le « Synacte ». Ils s'acquittent de celle-ci en assistant les Hanari dans les tâches qui sont en contradiction avec les préceptes de leur religion ou qu'ils trouvent difficile à réaliser du fait de leur morphologie atypique. On peut citer notamment le combat, l'assassinat, ou plus largement, tous les travaux réalisés en dehors d'un espace aquatique. Si certains Drells travaillent directement pour le compte d'un Hanari, généralement un individu puissant ou fortuné, la plupart d'entre eux servent la collectivité, notamment dans les zones d'échange avec les autres espèces, telles que les spatioports ou les navires de commerce.

Bien que les observateurs extérieurs puissent considérer le Synacte comme une forme d'esclavage, cette vision des choses est non seulement simpliste, mais surtout, totalement fautive. Tout d'abord, le Synacte n'est pas imposé par les Hanari, mais accompli volontairement par les Drells. Tous sont libres de refuser de servir les Hanari, mais accomplir le Synacte est considéré comme un grand honneur et de ce fait, très peu d'entre eux refusent de s'y astreindre. Refuser le Synacte est également considéré comme une marque d'égoïsme et un manque de respect par le reste de la société Drell. Ensuite, les Drells sont intégrés à tous les niveaux de la société Hanari et en font pleinement partie. Ils disposent des mêmes droits et sont astreints aux mêmes devoirs que leur maîtres.

Beaucoup de Drells deviennent des membres non officiels de « familles » Hanari (les Concordes, voir page 15) et certains parviennent même à gagner le privilège d'apprendre le nom intime de leurs maîtres et amis.

C'est généralement entre 17 et 25 ans, par le biais d'un recrutement, qu'un Drell décide d'entrer au service de la société Hanari ou d'un individu en particulier. En échange de ses services, il reçoit un salaire proportionnel au service rendu. À la demande de ses parents, un Drell peut également intégrer certaines formations proposées par les Hanari dès le plus jeune âge. Celles-ci permettent le plus souvent de former de futurs agents d'élite.

CITÉS-DÔMES

Les Drells et les Hanari ont besoin d'espaces vitaux totalement différents et incompatibles. Les premiers vivent à l'air libre, dans un environnement chaud et sec, alors que les seconds évoluent dans un milieu aquatique.

Au cours des premières années passées sur Kahjé, les Drells se sont installés sur les quelques îles présentes à la surface de la planète. Cependant, ils se sont rapidement aperçus que l'atmosphère très humide, au-delà d'être simplement désagréable, provoquait chez eux de nombreux troubles respiratoires et cutanées. Avec l'aide des Hanari, ils ont alors entrepris de bâtir de grandes cités-dômes offrant une atmosphère contrôlée, compatible avec la physiologie des Drells. Les premières cités ont été bâties sur les îles, puis certaines furent construites à la surface des océans et d'autres dans les profondeurs, au plus près des Hanari. Ces derniers fréquentent peu les cités-dômes, car leur atmosphère très sèche leur est particulièrement désagréable.

On compte désormais pas loin d'une centaine de cités pouvant accueillir chacune entre 2 000 et 10 000 individus. Grâce à ces cités, les pathologies liées à l'humidité de Kahjé, dont le redouté syndrome de Képral, ont diminué de façon spectaculaire. Toutefois, de nombreux Drells sont toujours en contact fréquent avec l'atmosphère de la planète, généralement pour des raisons professionnelles. En premier lieu, on peut citer les ouvriers agricoles et les éleveurs, travaillant le sol des rares terres cultivables de Kahjé. Les employés des spatioports également, dont les pistes et les hangars sont ouverts à l'environnement marin de Kahjé, ou encore les Drells travaillant dans des zones de contact avec les mondes marins Hanari. Enfin, certains Drells, ne supportant pas l'environnement agréable mais confiné des cités-dômes, font le choix de vivre à l'air libre, acceptant les risques que cela comporte.

Au fil des années, les cités Drells sont devenues pour les Hanari les zones d'échange privilégiées avec les espèces non aquatiques, autrement dit, toutes les autres espèces de la communauté galactique. Tous les spatioports de Kahjé sont désormais intégrés à ces cités, ainsi que la plupart des infrastructures touristiques ou destinées au commerce avec les espèces aliens.

FIRA'YA

Après le sauvetage de 375 000 Drells vers la fin du vingtième siècle, la population de Rakhana déclina très rapidement pour atteindre quelques dizaines de milliers d'individus au milieu du vingt-et-unième siècle. Ces survivants de l'extinction furent nommés « Fira'Ya » par les Drells exilés sur Kahjé, ce qui signifie « peuple perdu » en Rakhana. Ces Drells survivent aujourd'hui dans un monde dévasté où les ressources naturelles sont totalement épuisées. Ils sont dispersés en petites tribus primitives, vivant dans les régions polaires boréales de Rakhana et tirant partie des vestiges de leur ancienne civilisation pour survivre. Même si quelques « érudits » subsistent, les Fira'Ya ne maîtrisent plus la technologie. Ils parviennent toutefois à utiliser et maintenir en fonctionnement quelques armes à poudre et véhicules à moteurs thermiques. Grâce à un sens pratique exemplaire, une capacité à recycler particulièrement développée et un acharnement inébranlable, ils parviennent à maintenir une population stable et même en très légère augmentation. Le dernier recensement effectué par les Hanari estime à 21 342 la population de Rakhana.

Malgré leurs conditions de vie particulièrement rudes et l'histoire tragique de leur peuple, les Fira'Ya sont farouchement attachés à leur planète et se considèrent comme les gardiens de ce monde, garants de la renaissance de la civilisation Drell. Au-delà du simple désir de survivre, la motivation des Fira'Ya en tant que peuple est de poser les bases d'une nouvelle société, qui ne commettra pas les erreurs du passé et qui sera à même de soigner leur planète du cancer qui la dévore. Ils refusent de croire ces arrogants d'Exilés, qui prétendent qu'il n'y a aucun espoir pour Rakhana.



PÈLERINAGE

Selon une coutume remontant aux premières années de l'installation des Drells sur Kajhé, chaque individu doit, au moins une fois dans sa vie, faire un pèlerinage sur son monde d'origine. Ce pèlerinage a deux objectifs. Le premier est d'accomplir un devoir de mémoire, afin de ne pas oublier ses racines et de voir de ses propres yeux l'enfer que les Drells ont eux-mêmes créés et dont ils furent délivrés grâce à la bienveillance des Hanari. À ce titre le pèlerinage peut être considéré comme relevant du Synacte, car il rappelle à chaque Drell pourquoi son peuple doit une reconnaissance éternelle à ses sauveurs.

Le second objectif du pèlerinage est de tenter de sauver de cet enfer les rares survivants ayant fait le choix de rester sur Rakhana, les « Fira'Ya ». Les pèlerins se doivent ainsi d'entrer en contact avec la population autochtone et d'établir un dialogue, afin de convaincre leurs congénères de quitter l'enfer de Rakhana pour le confort de Kahjé. Cet objectif est beaucoup plus difficile à mener à bien qu'il n'y paraît. Les Fira'Ya sont en effet farouchement attachés à leur planète et ne la quitteraient pour rien au monde. Ainsi, très rares sont ceux qui acceptent de quitter Rakhana pour rejoindre Kajhé. Il s'agit le plus souvent d'individus trop faibles, physiquement ou psychologiquement, pour survivre dans l'enfer Rakhana. La communication avec les Fira'Ya est souvent difficile, ces derniers considérant les Drells « exilés » comme des lâches, ayant choisi la facilité et le confort, renonçant à leur monde et acceptant de devenir les esclaves des Hanari.

Enfin, les Drells toujours fidèles au Voyarana (voir le paragraphe « Religion » ci-dessous) profitent de leur présence sur Rakhana pour visiter les hauts lieux de leur religion, comme le temple d'Amonkira ou la vallée des sept sanctuaires. Grâce à la ferveur du peuple Drell, la plupart de ces sites ont été relativement épargnés par les guerres et la décrépitude.

ÉCONOMIE

Il n'existe pas d'économie Drell à proprement parler. Les Drells travaillent presque exclusivement pour les Hanari, ils ne créent pas de richesses qui leur sont propres. Par ailleurs, il n'existe pas d'entreprise Drell, de banque Drell ou de places de commerce Drell. Leur participation à la société Hanari par le biais du Synacte contribue à l'économie de cette espèce.

Il est toutefois à noter que les cités-dômes des Drells se sont imposées comme les plaques tournantes du commerce et des échanges avec les autres espèces. Les Drells et leurs cités sont ainsi devenus des pièces maîtresses de l'économie Hanari.

RELIGION

La plupart des Drells sont profondément croyants.

Avant de quitter Rakhana, la religion dominante chez les Drells était le Voyarana.

Selon cette croyance, l'être est un « Tout » composé de deux entités distinctes : une enveloppe corporelle mortelle et une âme éternelle, siège de la conscience. La mort est alors considérée comme un départ, l'âme quittant son enveloppe charnelle. Lorsque l'âme est profondément troublée ou traumatisée, ou que le corps est malade ou blessé, l'individu ne forme plus un « Tout ». La prière et la méditation sont alors pratiquées afin de rétablir un équilibre et une union harmonieuse du corps et de l'âme.

Le Voyarana établit une séparation stricte entre le corps et l'esprit, le corps n'étant qu'un outil au service de l'âme.

Toutefois, le corps possède une forme d'indépendance car les actions qu'il réalise ne sont pas forcément imputables à l'esprit qui l'habite. Par exemple, si un Drell décide lui-même d'assassiner une personne, tout son être, son « Tout », est coupable du crime. Par contre, si le Drell agit pour le compte d'une tierce personne, seul son corps est considéré coupable du crime.



Johnnie

Pour les anciennes instances juridiques de Rakhana, empruntes de traditions et de croyances, la séparation entre corps et esprit revêtait une importance particulière. Ainsi, au-delà de déterminer si un Drell était coupable ou non d'un crime, il était primordial de savoir s'il s'agissait d'un « crime de corps » ou d'un « crime d'esprit ». En pratique, cela ne changeait pas grand-chose à la sentence, même si un crime de corps était moins sévèrement puni. Toutefois, pour l'accusé et pour la société civile, la différence était d'importance car le crime d'esprit était considéré comme particulièrement infamant et marquait son auteur pour l'éternité.

Le Voyarana est une religion polythéiste, chacun des Dieux composant son panthéon étant prié en fonction des circonstances. Parmi les Dieux les plus importants, on peut citer Amonkira, la Déesse de la chasse ; Arashu, la déesse de la maternité et de la protection ; ou encore Kalahira, la déesse des océans et de l'au-delà.

Aujourd'hui, de nombreux Drells ont abandonné le Voyarana, lui préférant la religion Hanari des Portes-Flammes. Cette religion reste toutefois très présente chez les combattants et les assassins, car elle permet de soulager leur conscience en condamnant leur corps pour préserver leur âme.

GOUVERNE- MENT

Inféodés aux Hanari et faisant partie intégrante de ce peuple, les Drells sont gouvernés par la Primauté Éclairée (voir page 17). Bien qu'ils disposent d'un droit de vote permettant d'élire le Président de la Primauté, les Drells ne sont pas autorisés à occuper les plus hautes fonctions politiques, ces dernières étant réservées aux Hanari.

Les Drells disposent toutefois d'une structure politique à même d'administrer leurs cités-dômes et de faire valoir leurs intérêts auprès de la Primauté. Chaque cité est gouvernée par un « Consul », élu par ses concitoyens et dont la charge est principalement de gérer les aspects économiques et sociaux de la ville. Chaque Consul dispose d'une voix au Parlement Drell, une structure exerçant son pouvoir de manière électronique et décentralisée. Ce parlement peut émettre des avis sur les lois présentées par la Primauté et sur l'orientation de la politique générale du gouvernement. Il peut également soumettre des propositions ou des requêtes. Bien que purement consultatif, l'avis du Parlement Drell est considéré avec grande attention par la Primauté, pour qui le bien être des Drells constitue un enjeu de première importance.

FORCES MILI- TAIRES

Les Drells ne disposent en leur nom d'aucune force militaire. Toutefois, de très nombreux Drells sont au service des forces armées Hanari, généralement en qualité de fantassins. Les Drells constituent d'ailleurs les seules unités terrestres pouvant être déployées par les militaires Hanari. La proportion de combattants dans la population Drell est ainsi beaucoup plus élevée que ce qui est observé chez les autres espèces composant la communauté galactique.

Les Hanari étant opposés aux conflits ouverts, les combattants Drells sont plus généralement spécialisés dans l'espionnage, l'assassinat, l'infiltration ou le sabotage que dans les actions commandos. Il existe toutefois quelques unités de marine spatiale, redoutablement entraînés et efficaces, mais dont le nombre ne dépasse pas les quelques milliers.

Les Drells constituent aujourd'hui une pièce maîtresse dans le renseignement Hanari, qui est considéré comme l'un des plus efficaces de la galaxie. Avant d'inféoder cette espèce, les Hanari ne disposaient que de moyens d'espionnage électroniques : surveillance de l'extranet, piratage ou déploiement de drones furtifs. Des agents de terrain efficaces et discrets leur faisaient cruellement défaut, d'autant que lorsqu'il s'agit d'espionnage gouvernemental, faire appel à des agents aliens est totalement exclu. Aujourd'hui, les Drells, considérés comme des citoyens à part entière par les Hanari, sont venus combler ce manque avec une efficacité remarquable. En plus du fait d'être plus à l'aise sur la terre ferme, leur incroyable mémoire leur permet de dérober des informations sans avoir recours au moindre système d'enregistrement, sauf si le volume de données est particulièrement important. De ce fait, dans la plupart des cas, même s'ils sont capturés, aucune preuve matérielle ne pourra être retenue contre eux. Le revers de la médaille est que les Drells sont souvent suspectés à tort d'être des espions à la solde des Hanari par les services de sécurités des autres espèces.

■ DÉFENSE

Cuirassés

0

Porte-chasseurs

0

Croiseurs

0

Frégates

0

Infanterie

0



CHAPITRE 2

LES HANARI

Les Drells vivant parmi les Hanari depuis plus de deux siècles, ces deux peuples se connaissent parfaitement et peuvent être considérés comme ne formant plus qu'une seule société. Incarner un joueur Drell suppose donc d'avoir une très bonne connaissance du peuple Hanari.

Les Hanari, originaires de la planète Kahjé, constituent la seule espèce évoluée de ce cycle issue d'un milieu aquatique et font partie des rares espèces non bipèdes peuplant la communauté galactique. Leur apparence n'est pas sans rappeler certaines espèces de méduse présentes dans les mers et océans de la Terre.

Les Hanari sont connus pour leurs fortes convictions religieuses et leur excessive politesse. Ils s'expriment avec une précision scrupuleuse et s'offensent au moindre écart de langage.

BIOLOGIE

MORPHOLOGIE

Un Hanari « debout » mesure environ deux mètres vingt, cette taille résultant principalement de ses dix longues et fines tentacules. Étant dépourvus de squelettes et bien que leurs membres soient puissants et capables d'êtreindre fortement une prise, ils ne sont pas en mesure de supporter le poids de leur corps hors de l'eau.

Afin d'interagir avec la société galactique, les Hanari utilisent des dispositifs technologiques leur permettant de se tenir debout et de se déplacer aisément à l'air libre. Ces appareillages, généralement implantés dans le corps des individus, utilisent des champs d'anti-gravité afin de diminuer leur masse corporelle.

Les Hanari se nourrissent principalement de poissons et d'algues, généralement consommés crus, mais apprécient occasionnellement la nourriture confectionnée par certaines autres espèces. Leur bouche dépourvue de dents est dissimulée sous la face avant de leur corps. Les aliments sont ingérés sans être mâchés, puis lentement digérés.

PHYSIOLOGIE

Biologiquement, les Hanari sont en mesure de respirer hors de l'eau, mais l'apport en oxygène est toutefois trop faible pour permettre la survie au-delà de quelques minutes. Ainsi, les Hanari devant quitter les océans de leurs mondes se font implanter des amplificateurs respiratoires, permettant d'améliorer le rendement de leurs fonctions biologiques naturelles.

Les Hanari possèdent également la capacité de produire des toxines naturelles, sécrétées par la peau et transmises par contact. Celles-ci leur permettaient de repousser certains prédateurs et de tuer de petites proies durant l'ère préhistorique. Aujourd'hui, elles sont considérées comme des vestiges biologiques de l'époque où les Hanari devaient chasser et se protéger comme toutes les créatures ne vivant pas au sein d'une société évoluée. Toutefois, il n'est pas rare qu'un Hanari se sentant menacé utilise ces toxines pour tenter de repousser son agresseur.

REPRODUCTION

Les Hanari sont asexués mais ne sont pas mono-genre pour autant. En effet, chaque individu est capable de produire deux types de cellules reproductrices : des cellules femelles, sous la forme de petits œufs gélatineux, et des cellules mâles, sous la forme de semence.

Ainsi, d'un point de vue purement biologique, un individu est en mesure de se reproduire avec lui-même, mais en pratique, les embryons résultants souffrent de lourdes malformations et de retards de développement. Cette pratique est d'ailleurs totalement tabou parmi les Hanari et proscrite par leur religion.

Il y a plusieurs dizaines de milliers d'années, les Hanari se reproduisaient à des périodes fixes de l'année, encouragés par des pulsions hormonales incontrôlables. Au fil de l'évolution de l'espèce, ces pulsions ont presque

BIOLOGIE

Taille moyenne

2,20m

Poids moyen

76 Kg

Espérance de vie

150 ans

Nombre de tentacules

10

Couleur du sang

Blanc translucide

SOCIÉTÉ

Monde natal

Kahjé

Nombre de colonies

31

Population totale

9 000 000 000

Premier Contact

-80

Gouvernement

Primauté Éclairée

Régime politique

Démocratie théocratique

Religions

Contemplation

Langue

Hanari



NOMS

Exemple de noms d'usage

Daryn(delastor),
 Delan(ynder),
 Erin(devarender),
 Galan(aparandis),
 Inold(oportal),
 Laven(ortigastan),
 Manda(larator),
 Nandi(pafermandis),
 Opold(arendr),
 Poldis(manrandir),
 Redan(lagrender),
 Soufan(terligraster),
 Trinyr(oldanarapold),
 Vostan(devalandis),
 Zyman(distorender)

NOMS

Exemple de noms intimes

Apporte la Sagacité aux
 Dérisoires
 Auréolé de la Quintessence
 des Porte-Flammes
 Chante la Complainte des
 Cieux Embrasés
 Chatoie sous Les Membranes
 Séculaires
 Irise le Chemin des
 Profanes
 Occulte le Vacarme Par-Delà
 les Étoiles
 Pave le Sentier Mortuaire des
 Impies
 Renonce à ses Amours Fanés
 S'assoit Parmi les Probes
 Scintille dans l'Océan
 Tempétueux

totallement disparues, et aujourd'hui, la reproduction est choisie et contrôlée, comme chez toutes les espèces évoluées. Toutefois, elle prend une forme totalement déroutante aux yeux des autres peuples galactiques.

La reproduction a lieu au cours d'une cérémonie très élaborée, lorsqu'une Concorde (voir page 15) décide de renouveler sa population. Tous les membres de la Concorde se regroupent en un lieu sacré et, après de longues festivités, entament une danse aquatique au cours de laquelle certains Hanari produisent des œufs, tandis que d'autres excrètent des semences. Les cellules mâles et femelles ainsi produites se mélangent, provoquant la fécondation. Cette forme de reproduction ne procure aucun plaisir charnel et n'est la source d'aucun tabou. Il s'agit d'un acte de création pur, sans aucune connotation hédoniste, perverse ou transgressive, qui relève plus du rituel social que d'une forme de sexualité telle qu'on la retrouve chez les autres espèces.

Suite à cette cérémonie, les embryons se développent seuls dans l'eau d'une couveuse, un bâtiment assurant leur protection et un apport suffisant en plancton, la seule nourriture qu'ils peuvent absorber à ce stade d'évolution. Lorsqu'ils sont en âge de sortir de la couveuse, les « nouveaux nés » intègrent la Concorde.

HISTOIRE

ÈRE CONCILIAIRE

Après une évolution et un développement scientifique et technologique particulièrement rapide, les Hanari furent découverts par les Asari durant leur troisième phase d'expansion, en l'an -80. A cette époque, les Hanari maîtrisaient déjà le vol spatial depuis deux siècles, mais n'avaient pas encore découvert les relais cosmodésiques, ce qui limitait fortement leur capacité d'exploration et de colonisation. Une ambassade fut ouverte sur la Citadelle quelques années plus tard.

En 1980, les Hanari découvrirent les Drells. Leur monde était à l'agonie, et leur espèce, ne disposant pas encore de la technologie spatiale, était menacée d'extinction. Les Hanari organisèrent alors le sauvetage de 370 000 drells, qu'ils installèrent sur Kahjé au sein de cités-dômes à la surface de leurs océans, ou au cœur de leurs cités sous-marines. Aujourd'hui, les Drells constituent une espèce inféodée aux Hanari, qu'ils servent au travers du Synacte (voir page 9), une forme élaborée de collaboration socio-politique.

GUERRE DU DERNIER CYCLE

Les Hanari et leurs alliés Drells ont toujours été opposés à toute forme de guerre ouverte, préférant désamorcer les conflits avant qu'ils n'atteignent un point de non retour. Dans les cas où les conflits semblaient inévitables, les Hanari ont toujours réussi à les résoudre par des moyens détournés, comme la diplomatie, l'espionnage, le sabotage, etc.

La Guerre du Dernier Cycle constitua un conflit sans précédent dans l'histoire Hanari et plus largement dans l'histoire de ce cycle. Il semblait en effet impossible de lutter contre les moissonneurs autrement qu'en intervenant militairement.

En 2186, un Hanari endoctriné tenta d'introduire un virus dans le système de défense automatisé de Kahjé, livrant ainsi la planète sans défenses aux Moissonneurs. Cette tentative fut déjouée de justesse par l'Alliance, qui demanda en retour aux Hanari de se joindre à l'effort de guerre de la coalition galactique. La primauté accepta et pour la première fois de son histoire, intervint militairement dans un conflit. Leurs navires de guerres furent mis au service du Conseil, ainsi qu'un important détachement de combattants Drells spécialisés dans l'espionnage et le sabotage.

BILAN DE LA GUERRE

Les Hanari ont été très largement épargnés par la Guerre du Dernier Cycle. Ni Kahjé, ni aucune de leurs colonies n'ont été envahies par les Moissonneurs, ces derniers ayant été détruits avant d'avoir eu l'opportunité de pénétrer l'espace Hanari. Les pertes subies par ce peuple sont donc négligeables et liées principalement à la destruction de systèmes de combat automatisés et de quelques bâtiments de guerre ayant pris part à la Bataille de la Terre.

NOUVELLE ÈRE

Dès la fin de la guerre, les Hanari retournèrent à leur vie paisible. La Primauté avait toutefois pleinement conscience que le peuple Hanari devait son salut à l'effort de guerre colossal dans lequel les autres espèces avaient jeté toutes leurs forces, au prix de lourdes pertes et destructions pour certaines d'entre-elles. Kahjé et les mondes Hanari ayant été épargnés, la Primauté décida de prendre une part active dans l'effort de reconstruction entrepris par les espèces les plus touchées. Des ouvriers Drells, ainsi que des ingénieurs Hanari et Drells furent envoyés en renfort sur les chantiers prioritaires des mondes Asari, Humains et Butariens. Sur les principales colonies aquacoles, des convois réguliers furent mis en place afin de ravitailler



Thessia, la Terre et Khar'Shan. Cette aide alimentaire fut reçue comme une bénédiction, bien qu'elle ne représentait qu'une goutte d'eau dans l'océan des famines planétaires de ces mondes dévastés.

Le comportement altruiste des Hanari fut unanimement salué par la communauté galactique, qui érigea sur la Citadelle un monument en souvenir de l'aide apportée par les Hanari et les Drells durant les heures les plus sombres de l'histoire galactique récente.

En 2201, suite à la nomination d'un humain à la tête d'une nouvelle unité Geist, les Hanari jusqu'ici très mesurés dans leurs actions de politique extérieure haussent le ton et font part de leur mécontentement face à la place des Humains dans la société galactique. Ils accusent ces derniers de truster les plus hauts postes et mettent en garde contre leur comportement expansionniste. Ils demandent à ce que les Humains quittent le Conseil ou que le Conseil soit élargi à toutes les espèces galactiques. Les discussions sont vives et les Hanari menacent de fermer leur ambassade sur la citadelle. Ils ne sont pas les premiers à faire part de leur inquiétude face à la montée en puissance des Humains. Toutefois, il n'est pas dans leur habitude de poser des ultimatums, ce qui inquiète le Conseil et l'amène à penser que la « question des Humains » est plus grave qu'il ne l'imaginait. Cet incident n'aura toutefois pas de suites majeures.

CULTURE

LANGAGE

Les Hanari communiquent entre eux en utilisant une forme très sophistiquée de bioluminescence, que les autres espèces sont incapables de percevoir et donc de décrypter sans l'assistance d'une machine de traduction. Toutefois, de nombreux Drells se font implanter des amplificateurs dans les yeux afin d'être capables de voir ces nuances lumineuses et de pouvoir comprendre le langage hanari.

CONCORDE

Une autre particularité troublante de la société Hanari est l'absence totale de notion de famille au sens traditionnel du terme, à savoir une cellule sociale au sein de laquelle un ou deux parents élèvent leurs enfants. Chez les Hanari, la cellule sociale de référence se nomme la « Concorde », un groupe constitué le plus souvent de 30 à 80 membres, appelés « Concordiers ». Ainsi, bien qu'un Hanari ait des parents biologiques (voir « Reproduction » page 13), il n'a pas de père ou de mère au sens familial du terme. Il dispose toutefois d'une famille, constituée de l'ensemble des membres de sa Concorde. La Concorde fait office de famille où l'amour et l'entraide y lient les individus entre eux, assurant leur développement et leur épanouissement. La Concorde assure également l'éducation et la protection des enfants et prend toutes les décisions qui ont une influence sur l'avenir du groupe de manière collective.

Bien que les notions de parents et d'enfants n'existent pas, les générations sont clairement identifiées et s'organisent en strates. Au sein de chaque strate se situent des individus ayant le même âge, car provenant de la même cérémonie de création. Ces individus se considèrent comme des « Frères » et les liens qui les unissent ressemblent à ce que l'on retrouve dans les fraternités de la plupart des autres espèces. Tous les individus plus âgés sont considérés comme des « Aînés », plus sages et plus proches de la perfection des Portes-Flammes qu'eux-mêmes. Tous les individus plus jeunes sont des « Profanes » et doivent être guidés vers la perfection.

Les plus âgés montrent la voie aux plus jeunes et apportent leur sagesse lorsque des différends opposent des membres de la Concorde ou qu'une décision collégiale concernant la vie du groupe ne trouve pas d'issue.



Blowers



NOMS

Les Hanari ont deux noms : un nom d'usage, connu de tous, et un nom « intime ». Le nom d'usage est une appellation à l'usage des étrangers et des simples connaissances, tandis que le nom intime est réservé exclusivement aux Concordiers et amis les plus proches.

Le nom intime a tendance à être poétique. Par exemple, un Hanari connu pour sa mélancolie peut choisir de prendre pour nom intime « Renonce à ses Amours Fanés ». Tant qu'un interlocuteur ne connaît pas son nom intime, un Hanari ne parlera jamais de lui-même à la première personne. Tout manquement à cette règle serait considéré comme égotiste par les Hanari, qui préfèrent l'utilisation de tournures passives, d'explétifs et du pronom impersonnel « on ».

Le nom d'usage est constitué d'un seul mot, composé de nombreuses syllabes et choisi par sa concorde dès sa sortie de l'incubateur. Ce nom reflète un état d'esprit, une caractéristique ou un événement lié à la conception de l'individu. Bien que de l'avis des autres espèces, il soit généralement imprononçable et inesthétique, il est choisi par les Hanari pour être particulièrement subtile et élégant lorsqu'il est « prononcé » par bioluminescence.

Par commodité, les autres espèces tronquent ce nom d'usage après la deuxième syllabe, n'utilisant le nom complet que lorsqu'ils désirent s'adresser à un Hanari de manière particulièrement respectueuse. Tronquer le nom d'un Hanari constitue en effet à ses yeux une grave offense, mais ceux d'entre eux qui côtoient régulièrement les espèces aliens, sont conscients qu'il est très incommode pour ces derniers de prononcer leur nom dans sa totalité, du fait des limitations d'une communication verbale. Ne pas s'offusquer devant l'utilisation d'un nom tronqué fait donc partie des apprentissages que tout Hanari s'aventurant en dehors de son espace se doit de recevoir.

COMPORTEMENT

Les Hanari s'expriment avec une précision scrupuleuse et une excessive politesse et s'offensent du moindre écart de langage. Même lorsqu'ils sont irrités ou en colère, les Hanari conservent une politesse extrême et un langage châtié, y compris avec ceux qu'ils préféreraient voir morts. Les Hanari qui sont amenés à fréquenter les autres espèces suivent d'ailleurs des entraînements spéciaux afin de corriger leur propension à s'offusquer des propos inconvenants. Toutefois, malgré cet entraînement, les Hanari sont souvent considérés par les autres espèces comme des individus hautains ou élitistes, car ils ne peuvent s'empêcher de s'exprimer de manière particulièrement élégante et raffinée.

La société Hanari est profondément ancrée dans la religion, à tel point que leur comportement en est grandement influencé. L'extrême politesse et le calme à toute épreuve des Hanari est en effet directement imputable à leurs croyances religieuses qui stipulent que chaque instant doit être l'occasion de se rapprocher de la perfection de leurs créateurs.

Malgré leur recherche permanente de perfection, de nombreux Hanari ont du mal à dissimuler un profond sentiment de supériorité par rapport aux autres espèces. En effet, nombre d'entre eux considèrent appartenir à un « peuple élu », promis à un destin extraordinaire aux côtés de leurs dieux.

Les Hanari peuvent devenir particulièrement virulents si leurs droits religieux semblent menacés de quelque façon que se soit, ce qui peut conduire à des conflits avec les autres espèces Conciliennes. Ils sont souvent moqués pour ce fanatisme religieux et leur morphologie qui tranche fortement avec celle des autres espèces. Le mot « méduse » est d'ailleurs fréquemment utilisé pour les désigner avec dérision.

Toute forme de violence est proscrite de la société Hanari, qu'il s'agisse de violence verbale ou physique. Au sein de leur espace, il est même interdit de causer la moindre souffrance à un animal. Tout cela n'empêche pas les Hanari de ressentir de l'agacement, d'avoir des pensées violentes ou de souhaiter la mort d'une personne. Mais ces pulsions agressives sont systématiquement assouplies de manières détournées, par des manipulations subtiles visant à nuire à autrui ou de manière moins subtile, en recourant aux services d'un Drell, dont les actions peuvent aller jusqu'à l'assassinat.

COUTUMES

La principale fête religieuse des Hanari s'appelle Nyahir. Elle dure treize jours et célèbre l'apparition du langage, considéré comme un don des Portes-Flammes. Il s'agit d'un mélange de contemplation religieuse et de compétition artistique où les fidèles s'affrontent dans des joutes rhétoriques, des duels de poésie et d'autres formes d'arts traditionnels Hanari. Les gagnants de ces événements voient leurs noms inscrits en bioluminescence sur les flancs du mont Vassla, un volcan sous-marin situé au cœur de l'une des plus anciennes ruines prothéennes de Kahjé.

ÉCONOMIE

Les Hanari sont peu enclins au commerce avec les autres espèces. Les échanges économiques sont ainsi limités à une poignée de stations commerciales situées le long de leurs frontières.

En raison de cet isolement commercial et de la physiologie unique de leur espèce, la sphère d'influence économique des Hanari est très faible et isolée du reste de la galaxie. Peu de technologies standards (conçues pour les espèces bipèdes et disposant de doigts) sont disponibles dans leur espace et ils ne produisent que très peu de biens utilisables par les autres espèces. La production d'objets manufacturés à destination des Drells est faible, ces derniers utilisant le plus souvent des biens produits par d'autres espèces bipèdes, telles que les Asari, les Galariens, les Turiens, les Butariens et plus récemment, les Humains.

Parmi les rares produits exportés, on trouve plusieurs alcools ou liqueurs. On peut citer le « poissoufle », qui n'est pas à proprement parler un alcool, mais une huile hallucinogène extraite de la peau du poisson éponyme.

L'extraction des ressources présentes sur les différents mondes Hanari est presque uniquement réalisée par des machines automatisées et des robots miniers.



RELIGION

En raison de la présence de nombreuses ruines prothéennes sur Kahjé, les Hanari ont développé une religion nommée « Contemplation » et centrée sur cette espèce disparue qu'ils ont baptisé les « Portes-Flammes ». Selon les mythes hanari, les Portes-Flammes sont les membres d'une très ancienne et très puissante civilisation, venue sur Kahjé pour apporter l'illumination aux Hanari, en leur offrant notamment le langage.

Les Hanari ne considèrent pas les Portes-Flammes comme des entités surnaturelles, omniscientes et omnipotentes. Toutefois, selon les dogmes de la Contemplation, ils constituent une espèce ayant atteint un tel niveau de maîtrise scientifique et de perfection intellectuelle qu'ils sont considérés comme relevant du divin. De plus, selon les croyances de la Contemplation, les Portes-Flammes auraient créé les Hanari. Plus précisément, ils auraient transformé de vulgaires animaux marins, animés uniquement par les instincts primaires de survie et de reproduction, en êtres doués de raison, de langage et de sentiments.

La notion de création est le pilier de la Contemplation et constitue le principal motif élevant les Portes-Flammes au statut de divinités. La raison pour laquelle les Portes-Flammes ont créé les Hanari laisse toutefois place à plusieurs courants de pensée. Le dogme le plus couramment accepté est celui selon lequel les Portes-Flammes auraient créé les Hanari afin qu'ils prennent part à leur « Grand Projet », tels des disciples faisant partie d'une méta-société galactique dont tous les individus œuvrent pour un objectif commun. Bien que la compréhension de cet objectif ne soit pas à la portée des Hanari, ils sont convaincus que leurs actions sont dictées plus ou moins directement par les Portes-Flammes. A ce titre, il ne fait aucun doute pour les Hanari que les Portes-Flammes n'ont pas disparus, ils se sont simplement installés ailleurs afin de ne pas perturber le développement des sociétés plus primitives, preuve de leur comportement vertueux et altruiste.

La Contemplation ne s'encombre pas de rituels complexes, ni d'un clergé pesant : elle n'est pas institutionnalisée mais simplement culturelle. A ce titre, elle peut être comparée à certaines religions animistes des premières civilisations terriennes. Cette religion est un étrange mélange de philosophie, de science et de méditation. Les Hanari cherchent à travers elle à se rapprocher de la perfection des Portes-Flammes afin d'être dignes de l'honneur qui leur a été fait, d'être élus et élevés au rang d'espèce consciente.

GOUVERNEMENT

Les Hanari disposent d'un gouvernement nommé « Primauté Éclairée ». Il s'agit d'une démocratie théocratique reposant sur un gouvernement élu par la population. À la tête de ce gouvernement se trouve un Président chargé des affaires civiles et un Grand Contemplateur, chargé des affaires spirituelles. Cette présidence bicéphale veille à concilier la liberté individuelle, la prospérité économique et le maintien de la paix avec la stricte observance des préceptes de la Contemplation. Depuis l'intégration des Drells à la société Hanari, ces derniers nomment des Consuls, dont la tâche est de représenter leur peuple auprès de la Primauté. Voir « Gouvernement Drell » page 11 pour plus d'informations.

Du fait de leur présence au sein de la communauté galactique depuis plus de deux millénaires et de leur attitude profondément pacifique et mesurée, il est communément admis que les Hanari pourraient être la prochaine espèce à disposer d'un siège au Conseil. Toutefois, de manière assez surprenante, le gouvernement Hanari n'a jamais demandé officiellement à y être intégré.

FORCES MILITAIRES

Par nature, les Hanari sont peu enclins à la violence et à l'exploration. Ainsi, leur flotte de guerre se limite au strict nécessaire permettant d'assurer la souveraineté de leur espace en l'absence de conflit majeur. De la même manière que plusieurs autres espèces (tels les Elcors ou les Volus), les Hanari se reposent sur l'organisation militaire instaurée par le Conseil et comptent sur l'aide de leurs alliés en cas de conflit majeur.

Pour les opérations au sol, la flotte de guerre Hanari est complétée par des unités de Drells spécialisées principalement dans le sabotage, l'assassinat ou l'espionnage. Le renseignement occupe une place très importante dans la politique de sécurité du gouvernement Hanari. Les Hanari préfèrent en effet désamorcer un conflit avant qu'il n'éclate plutôt que de le résoudre par la force, une fois celui-ci engagé.

Le système défensif de Kahjé est largement automatisé et repose sur un ensemble complexe de bases au sol et de stations spatiales en orbite basse. Bien que ce système soit très efficace contre la plupart des attaquants, il est vulnérable au sabotage interne. En effet, reposant sur un ensemble de systèmes IV très complexe, il peut facilement être neutralisé par un virus informatique introduit par un traître ayant un accès à ce système.

■ DÉFENSE

Cuirassés	0
Porte-chasseurs	2
Croiseurs	31
Frégates	131
Infanterie	
Drells	37 000



CHAPITRE 3

LIEUX ET PERSONNALITÉS



PERSONNALITÉS

Un peuple aussi mineur que les Drells n'a que très rarement l'occasion de briller sur la scène galactique. À vrai dire, depuis l'exode, les Drells n'ont pratiquement jamais eu l'occasion de célébrer un héros, d'idolâtrer une star, ou de mentionner avec fierté le nom d'un diplomate ou d'un homme d'affaire influent. Il existe pourtant quelques exceptions, à commencer par Thane Kryos.

THANE KRYOS

Dire que Thane Kryos est une légende parmi les Drells est un doux euphémisme. Il est vénéré par les assassins pour ses exploits, admiré par les femmes pour son destin romantique et tragique et honoré par un peuple reconnaissant et fier d'appartenir à la même espèce que le célèbre Thane Kryos. Son histoire est connue de tous les Drells.



Légende Drell

Thane Kryos est né en 2146, sur une colonie Hanari. Désireux d'accomplir au mieux le Synacte, ses parents le confièrent à des formateurs Hanari dès l'âge de six ans afin qu'il commence son apprentissage pour devenir assassin. Il réalisa son premier assassinat à l'âge de douze ans.

Au cours d'une mission, une civile Drell remarqua la présence d'une cible laser sur Thane et s'interposa entre l'assassin et sa proie. Il fut profondément marqué par la force et le courage de cette femme qui n'avait pas hésité à mettre sa vie en jeu pour sauver celle d'un parfait inconnu. Cette femme hors du commun s'appelait Irikah et, par chance, survécut à sa blessure. Elle devint rapidement son épouse, les deux Drells étant tombés éperdument amoureux dès le premier regard. Ils eurent un fils, prénommé Kolyat.

En dépit de sa profession, Thane était un homme profondément spirituel, qui méditait et priait quotidiennement les déesses du Voyarana.

Lors d'une mission, Thane abattit le chef d'un groupe de mercenaires butariens qui avait pris plusieurs colonies Hanari pour cible. Une mission de routine qui tourna au drame lorsque les mercenaires décidèrent de se venger. Grâce à des informateurs bien placés, ils découvrirent le nom de l'assassin. Ne parvenant pas à mettre la main sur celui-ci, ils décidèrent d'assassiner sa femme, Irikah, jugeant que cela constituerait une vengeance bien plus cruelle et satisfaisante.

Après une longue absence, Thane rentra sur Kahjé afin d'assister à l'enterrement de sa femme. Il y retrouva son fils Kolyat, alors âgé de 10 ans. Mais leurs retrouvailles furent de courte durée car Thane, accablé de chagrin et d'un profond sentiment de culpabilité, n'eut d'autre but que de retrouver les meurtriers de sa femme. Il laissa ainsi son fils aux bons soins de ses oncles et tantes et partit à la recherche des butariens. Après de longues années de traque, Thane retrouva leur piste et les exécuta tous. Pour autant, bien que ce geste apaisa sa colère, il n'éprouva ni soulagement ni rédemption.

Son fils Kolyat ne lui pardonna jamais la mort de sa mère, considérant Thane comme responsable de cette tragédie. Bravant l'interdiction de son père, il s'engagea dans une carrière d'assassin, suivant les traces d'un père qu'il avait pourtant fini par haïr. Kolyat connut un destin funeste durant la Guerre du Dernier Cycle, succombant sous le feu des Moissonneurs alors qu'il tentait de secourir les habitants d'une lointaine colonie Hanari.

L'épopée héroïque de Thane, cette histoire qui fit son renom débuta lorsqu'il intégra l'équipe du commandant Shepard. Atteint du syndrome de Kepral, rongé par le remord et la culpabilité, il espérait pouvoir apaiser sa conscience en œuvrant pour la paix galactique durant les quelques années qui lui restaient à vivre. Il fut l'un des plus fidèles lieutenants de Shepard, participant à toutes ses missions et risquant sa vie à chaque instant pour sauver celle du célèbre commandant. Avant lui, jamais un Drell n'avait intégré un commando aussi prestigieux. Jamais un Drell n'avait participé à des événements aussi décisifs. Jamais un Drell n'avait eu à ce point l'occasion d'influer sur l'histoire galactique. À ce stade, Thane était déjà un héros pour son peuple.



Lors de son ultime mission auprès de Shepard, son groupe avait pour objectif d'infiltrer une base des Récolteurs. Tandis que l'escouade approchait de son objectif, Thane aperçu la présence d'un marqueur laser sur la poitrine de Shepard. Le souvenir d'Irikah lui sauvant la vie s'imposa à son esprit, et d'un geste presque mécanique, Thane s'interposa et reçut le projectile mortel qui était destiné à Shepard. Il venait de donner sa vie pour sauver celle de l'homme qui changerait le destin de la galaxie. Le héros Thane venait de devenir un martyr, l'icône de tout un peuple. Aujourd'hui, lorsque John Shepard évoque cette période, Thane Kryos fait partie des rares personnes qu'il qualifie de « véritable ami ».

AMBASSADEUR PHORBASSYNLADER

L'ambassadeur Phorbassynlader, dit Phorbas, est né sur Kahjé en 2127. Conçu au sein d'une concorde influente dans les milieux intellectuels de la Contemplation, il a été élevé par des Hanari ayant une vision particulièrement élitiste de leur peuple. Érudite et pieux, Phorbas a commencé sa carrière en tant que théologien, disposant d'une chaire sur un important lieu de culte de Kahjé.



Ambassadeur

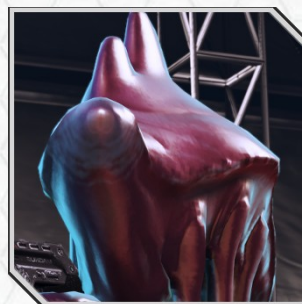
Grâce à ses larges connaissances historiques, scientifiques, artistiques et religieuses, il devint rapidement Grand Admirateur de l'école Vaghan. En d'autres termes, il devint directeur et mentor de l'une des plus prestigieuses universités enseignant la Contemplation et menant des études sur la compréhension des Portes-Flammes et de leurs desseins.

En 2187, le Grand Contemplateur, soit la plus haute autorité religieuse Hanari officiant au côté du Président de la Primauté, lui demanda de devenir l'un de ses conseillers personnels. Il accepta et intégra avec aisance les hautes sphères de la politique Hanari. Après quelques années, on lui prêta d'ailleurs l'envie de vouloir briguer le poste de Grand Contemplateur lors des élections à venir, mais il préféra demander à être nommé ambassadeur sur la Citadelle. Sa demande fut acceptée.

Malgré sa formation à la communication avec les autres espèces, Phorbas demeure un Hanari particulièrement à cheval sur l'étiquette et l'utilisation d'un langage châtié. Ainsi, ceux qui ne s'adressent pas à lui avec un minimum de respect et de protocole sont rappelés à l'ordre. De fait, il peut paraître hautain et professoral, donnant l'impression de vouloir enseigner les bonnes manières à toutes les personnes qui l'entourent.

BLASTO

Blasto est le nom d'un personnage Hanari de fiction, héros de nombreux films d'action qui furent d'énormes succès au box-office. Incarné par l'acteur Navatadalarakorn, le personnage de Blasto est sensé être le première spectre Hanari de la galaxie, un agent particulièrement efficace et fin séducteur, ayant une femme dans chaque port et une arme dans chaque tentacule.



Star de cinéma

Adulée par les milliards de fans, la franchise Blasto est également raillée par autant de détracteurs pour la piètre qualité de ses scénarios et de ses dialogues. Par ailleurs, la simple idée d'un spectre Hanari bourreau des cœurs,



Blizzard

quoique très vendeuse, suffit à elle seule pour classer Blasto dans la catégorie des nanars, dont le succès colossal est sans commune mesure avec la qualité intrinsèque de l'œuvre.

A ce jour, on compte pas moins de 23 films ayant pour personnage principal Blasto. Mais depuis quelques années, la franchise s'essouffle. Les trois derniers films ont été des échecs commerciaux et l'acteur Navatadalarakorn devient années après année un « has been » aussi arrogant qu'aigri.

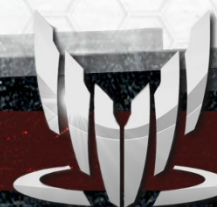
Parmi les grands succès de Blasto, on peut citer :

- Requiem pour un Moissonneur
- La piqûre de la méduse
- L'éternité est pour toujours
- Blasto s'en va-t-en guerre
- Blasto contre le génophage
- Opération tentacule
- Embrase moi

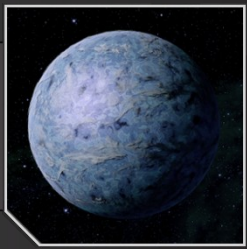
Dans l'univers officiel de Bioware, il ne fait aucun doute que le personnage de Blasto est avant tout un gag. Il a toutefois acquis une place importante car son côté totalement décalé a beaucoup plu aux fans de la licence. Dans le cadre de Mass Effect : Nouvelle Ère, il aurait été dommage de se passer de cette touche d'humour absurde, d'où sa présence dans ce livre.



enhab



KAHJÉ



Région
Espace Concilien

Secteur
Amas de Kuhn

Système
Adall

Population
7 300 000 000

Capitale
Ehsan

Fondation

DONNÉES

Pression 1,2 atm

Température 32°C

Gravité 1,1g

LIEUX NOTABLES

KAHJÉ

Kahjé est le monde natal des Hanari. Sa surface, recouverte à 90 % par un vaste océan surnommé « l'Englobe », est constellé d'une multitude d'îles aux dimensions modestes, la plus vaste couvrant à peine 25 000 kilomètres carrés, soit l'équivalent de l'île connue sur Terre sous le nom de « Sardaigne ». La plupart des îles sont aujourd'hui occupées par les Drells, qui utilisent leurs terres fertiles pour l'agriculture et l'élevage. L'océan planétaire constitue quand à lui, l'espace vital des Hanari. Il est parsemé de cités sous-marines, de fermes aquatiques et d'une multitude d'installations industrielles. Contrairement aux pratiques de nombreuses autres espèces, l'océan de Kahjé est traité avec un grand respect par les Hanari, qui veillent à chaque instant à en limiter la pollution et la surexploitation. Il s'agit sans aucun doute de l'océan situé sur une planète habitée par une société industrielle, le mieux préservé et le plus écologiquement durable.

La chaleur émise par l'étoile blanche à haute énergie du système Adall provoque la vaporisation de l'eau à la surface de Kahjé, créant une épaisse couverture nuageuse qui enveloppe en permanence la planète. L'atmosphère, principalement composée d'oxygène, d'hydrogène et d'azote, est parfaitement adaptée à la vie organique, qui est d'ailleurs particulièrement abondante sur les rares terres émergées. Toutefois, le climat très humide provoque diverses pathologies chez les Drells, qui ont dû se résoudre à vivre à l'intérieur de cités-dômes hermétiques à l'atmosphère contrôlée.

Kahjé abrite de nombreuses ruines prothéennes, qui sont à l'origine de la religion instaurée et pratiquée par les Hanari, marquant fortement de son empreinte leur société toute entière. Le Mont Vassa, un volcan subaquatique, se trouve au cœur de l'un des plus importants sites archéologiques prothéens. Il représente sans aucun doute le lieu le plus sacré et le plus emblématique de la culture Hanari.

RAKHANA

Il fut un temps où les plaines arides de Rakhana, planète d'origine des Drells, regorgeaient de sauriens et d'insectes spectaculaires. Mais les Drells découvrirent l'industrialisation très tôt, sans s'apercevoir des dégâts qu'ils infligeaient à leur environnement. Lorsqu'ils prirent conscience du problème, il était déjà trop tard : les terres autrefois fertiles étaient devenues pratiquement

stériles, les océans trop acides pour y maintenir la vie et l'atmosphère avait atteint un niveau de pollution irréversible, source de nombreuses maladies graves et d'un réchauffement global majeur. L'écosystème s'effondra, provoquant la disparition de la majorité des espèces vivantes, y compris celle à l'origine de ce désastre : les Drells eux-mêmes.

Aujourd'hui, c'est une planète particulièrement chaude et aride, recouverte principalement de déserts, de savanes et de steppes, parsemés des ruines d'une civilisation industrielle ayant dépassé les 11 milliards d'individus avant le déclin et la quasi extinction. Seules les terres situées au pôle nord permettent encore de pratiquer l'agriculture sous un climat de type tropical sec. Le pôle sud est quand à lui recouvert par un océan aussi stérile que le reste des mers et océans de Rakhana.

Les rares survivants de cette extinction massive, les Fira'Ya (voir page 9), vivent dans les régions polaires boréales au sein de petites tribus pratiquant l'agriculture et la pêche. Leur population est condamnée à stagner à quelques dizaines de milliers d'individus, la planète ayant franchi depuis plusieurs siècles un point de non retour. Bien qu'il soit techniquement possible de sauver Rakhana, le coût d'une telle opération, les moyens à déployer et la durée du processus seraient à ce point colossaux, qu'aucune espèce ne jugerait cette opération rentable. En effet, le prix du sauvetage de Rakhana équivaldrait au coût de la colonisation de plusieurs dizaines de mondes et la durée du processus dépasserait largement un siècle.

BELAN

Belan est un monde-éden colonisé par les Hanari sur lequel coexistent pacifiquement plusieurs espèces. Les terres émergées sont occupées par quelques Drells, mais également par des Galariens, des Asari et des Humains. Colonie très ancienne et particulièrement prospère, Belan constituait pour les Hanari, une des principales zone d'échange avec les espèces aliens.

Au début de l'année 2185, une comète extrasolaire nommée CR1331 Kingou, s'approcha dangereusement de la colonie. Sa trajectoire chaotique rendait les calculs particulièrement complexes et les experts se perdaient en conjectures sans pouvoir définir si Belan risquait d'être percutée ou non. Par mesure de précaution, la Primauté demanda aux Turien l'envoi d'un cuirassé afin de détruire l'astéroïde. Toutefois, le rapport rassurant de l'Institut Turien d'Étude des Objets Cosmiques (ITEOC), dissuada la Hiérarchie de déployer un navire de guerre. Celle-ci se contenta donc d'envoyer une sonde d'observation scientifique.

RAKHANA



Région
Travée de l'Attique

Secteur
Hylis

Système
Daïtor

Population
21 342

Capitale
Plus de capitale officielle

Fondation

DONNÉES

Pression 1,1 atm

Température 45°C

Gravité 1,0g



Pourtant, quelques semaines plus tard, la comète frôla Belan sans la heurter mais causant d'importants dégâts. Les forces gravitationnelles induites par la masse de l'énorme objet cosmique provoquèrent des tsunamis géants sur plus de la moitié de la planète. Toutes les villes côtières furent inondées. Les citées sous-marines des Hanari situées près des côtes furent dévastées par la puissance des courants marins et les débris ramenés des terres par le reflux des eaux.

Le bilan fut particulièrement lourd : plus d'un million de victimes et près de dix millions de réfugiés. Le Conseil de la Citadelle déclara immédiatement l'état d'urgence et initia un plan d'aide galactique pour venir en aide aux réfugiés. Dans le même temps, le gouvernement Turien et les scientifiques de l'ITEOC furent l'objet de critiques virulentes. Selon les observateurs extérieurs, jamais un tel événement n'aurait dû se produire. Cette affaire était indigne du sérieux et du professionnalisme Turien.

L'année suivante, Belan fut durement affectée par la Guerre du Dernier Cycle, mais les destructions touchèrent principalement les citées terrestres, épargnant les cités sous-marines des Hanari. Belan constitue d'ailleurs le seul monde Hanari directement touché par cette guerre.

Aujourd'hui, la planète doublement meurtrie a été massivement désertée par les espèces terrestres. Les Hanari, peu impactés par ces événements, n'ont pas quitté leurs cités marines et font de gros efforts pour encourager les espèces aliens à revenir s'installer sur Belan.

ROUGH TIDE

Cette planète naine, rocailleuse et hostile à la vie, est toutefois recouverte d'une pellicule de monoxyde et de dioxyde de carbone, ce qui permet de maintenir une température

supportable à sa surface. Rough Tide (Marée Brutale) a été nommée ainsi suite à la découverte par les Hanari d'importants gisements de platine et de palladium, faisant affluer des hordes de mineurs venus tenter leur chance depuis divers mondes de la Travée de l'Attique et des Systèmes Terminus.

Ainsi, bien que revendiquée par les Hanari, Rough Tide a également été colonisée par des Butariens et des Krogans suivis de leurs Vortchas. La Primauté Éclairée a déposé de nombreuses plaintes auprès du Conseil de la Citadelle, arguant que les Hanari avaient été les premiers à découvrir la planète, faisant d'elle, selon les lois galactiques, une colonie Hanari *de facto*. Mais Rough Tide étant située en dehors de l'Espace Concilien, le Conseil s'est toujours déclaré incompetent pour gérer ce litige.

Les tractations houleuses et nombreuses escarmouches trouvèrent leur point culminant à la fin des années 2170. De violents affrontements eurent lieu entre les trois groupes exploitant les ressources de la planète : les Hanari et leurs alliés Drells, les Krogans et leurs serviteurs Vortchas et les Butariens. Ces derniers, qui étaient originaires de petites colonies indépendantes de l'Hégémonie, furent les grands perdants de ce conflit. Mal équipés et peu nombreux, ils furent contraints d'abandonner leurs installations. Les deux autres groupes : Hanari et Drells d'un côté, Krogans et Vortchas de l'autre, conclurent une trêve et établirent un partage équitable des ressources. Depuis, la planète a retrouvé une paix relative car les Krogans tentent régulièrement d'exploiter des gisements situés au delà des terres qui leur ont été octroyées par le traité de 2179.

BELAN



Région

Espace Concilien

Secteur

Amas de Kuhn

Système

Orphu

Population

431 000 0000

Capitale

Whitecap

Fondation

934

DONNÉES

Pression 0,9 atm

Température 28°C

Gravité 1,1g

ROUGH TIDE



Région

Travée de l'Attique

Secteur

Hyllis

Système

Alastor

Population

2 400

Capitale

-

Fondation

1932

DONNÉES

Pression 7,9 atm

Température 1°C

Gravité 0,1g



Alex Figini



CHAPITRE 4



ADDENDUM



NOUVELLES ARMES


PISTOLET EK-87

Le pistolet EK-87 est fabriqué par la société Volus Elkoss Combine, selon un cahier des charges émis par les Hanari. Cette arme a été conçue à l'usage des Drells réalisant des missions d'infiltration et d'assassinat pour le compte de la Primauté Éclairée. Elle permet d'effectuer des tirs silencieux pouvant traverser les boucliers et les barrières.

Pour parvenir à ce résultat, le EK-87 utilise un projectile dont la faible vitesse d'éjection ne provoque pas de bang sonique et se situe en dessous du seuil de blocage des boucliers et barrières. En contrepartie, la portée effective est relativement faible, le projectile étant rapidement dévié par le vent et la gravité.

Pour compenser le manque de puissance due à cette faible vitesse, le EK-87 utilise un projectile généralement considéré comme obsolète : une volumineuse ogive expansive. Ce genre de projectile, en s'écrasant à l'impact, inflige d'importants dégâts aux cibles non armurées mais est totalement inefficace contre les blindages.

Arme idéale pour des missions d'infiltration et d'assassinat dans un contexte civil, le EK-87 s'avère peu efficace dans un contexte militaire, face aux armures des belligérants.


	Dégâts	2D4+1*	Armure	x3
	Portée	4 / 8 / 16	Force	2
	Auto	-	Capac.	6
	EK-87	Prix	9 000	Recha.

(* Les tirs sont réalisés sans aucun bruit. Les projectiles traversent les boucliers et barrières sans leur causer de dommages.

DREM'SA

La drem'sa est l'arme ancestrale des guerriers d'Amonkira. Il s'agit d'une arme longue présentant une lame à chacune de ses extrémités. Son utilisation permet de garder son adversaire à distance, ce qui confère un bonus de 1 à la défense. Son encombrement la rend toutefois moins maniable qu'une arme blanche conventionnelle, ce qui inflige un malus de 1 à la compétence « Arme blanche » lorsque son utilisateur la manipule.

En dehors de Rakhana, cette arme antique n'est plus réellement utilisée par les Drells, si ce n'est dans le cadre d'entraînements ou lors de cérémonies officielles. En effet, ses lames en acier trempé ne sont pas adaptées pour franchir les armures protégeant les combattants modernes.


	Dégâts	2D4+DB*	Armure	x2
	Portée	Corps à corps	Force	2
	Auto	-	Capac.	-
	Drem'sa	Prix	2 000	Recha.

(* Utiliser cette arme confère un bonus de 1 à la défense et un malus de 1 aux jets d'attaque.

DREM'SALA

La drem'sala est une version améliorée de l'arme ancestrale des guerriers d'Amonkira, la drem'sa. Elle reprend la forme générale de l'arme antique, mais utilise des matériaux contemporains : les lames en acier trempé sont remplacées par des lames en alliage mono-moléculaire, tandis que la poignée intègre des grips en silicone thermoformés pour un meilleur confort d'utilisation.

En terme de maniabilité, elle présente toutefois les mêmes avantages et inconvénients que le modèle ancestral dont elle est issue.

	Dégâts	2D4+1+DB*	Armure	+1
	Portée	Corps à corps	Force	2
	Auto	-	Capac.	-
	Drem'sala	Prix	15 000	Recha.

(* Utiliser cette arme confère un bonus de 1 à la défense et un malus de 1 aux jets d'attaque.

NOUVEAU TALENT

LANCIER DRELL

Pré-requis : Dextérité ≥ 3. Arme blanche ≥ 3. Utilisation d'une drem'sa ou d'une drem'sala.

Après leur arrivée sur Kahjé, les combattants Drells ont découvert un univers bien plus avancé technologiquement que leur monde d'origine. Ils ne furent toutefois pas



déroutés face aux techniques de combats qu'ils découvrirent, car il s'agissait toujours de tirer sur des adversaires avec des armes à feu, ces dernières étant simplement plus sophistiquées. Toutefois, les Drells découvrirent un monde où combattre au plus près de l'ennemi redevenait une alternative efficace. Les armes blanches à lame mono-moléculaires permettaient en effet d'infliger de lourds dégâts qu'un bouclier cinétique n'était pas en mesure d'arrêter. Les Drells développèrent donc une nouvelle discipline de combat rapproché, fondée sur d'anciennes traditions guerrières et l'utilisation d'une version améliorée de la célèbre drem'sa.

● Lance du chasseur

La première leçon que les anciens chasseurs Drells enseignaient à leurs novices était qu'il est inutile d'engager sa proie si cela n'est pas nécessaire. Ainsi, les chasseurs débutants apprenaient à utiliser leur drem'sa telle une lance, afin de ne pas risquer inutilement leur vie dans un combat rapproché.

Les guerriers Drells modernes ont conservé cette sagesse ancestrale et entament souvent un combat en projetant leur drem'sa sur une cible, afin de l'affaiblir ou de la distraire, avant de poursuivre le combat au corps à corps.

En utilisant cette technique, un personnage bénéficie d'un bonus de 1 sur son jet de lancer (voir règles sur les objets lancés dans le Livre de règles). De plus, la drem'sa est considérée comme un objet aérodynamique de masse nulle. Le modificateur d'armure passe à +2.

●● Fatum du Grand-Gibier

Cette ancienne technique était utilisée par les chasseurs Drells face à des animaux massifs ou pour contrer des charges de cavalerie durant l'antiquité Drell. Elle consiste à planter une des lames d'une drem'sa (ou drem'sala) dans le sol et à orienter l'autre lame vers un adversaire effectuant une charge, afin que celui-ci s'empale dessus dans son élan. La difficulté de cette manœuvre réside dans la vitesse d'exécution, indispensable pour surprendre l'adversaire et l'empêcher d'éviter l'empalement. Dans un contexte moderne, cette technique a montré son efficacité face aux charges de Krogans et dans une moindre mesure, face aux charges biotiques.

Lorsque le personnage est visé par une charge, s'il réussit le jet d'évitement (voir les règles de Charge Biotique et Charge Krogane), il parvient à empaler l'adversaire sur sa lance, ce qui annule les effets de la charge en plus d'infliger à son adversaire les dégâts de sa propre charge, lesquels sont transformés en dégâts aggravés (modificateur d'armure +1).

Réussir cette manœuvre pour contrer une charge biotique est très difficile, du fait de la vitesse de déplacement de l'adversaire, mais cela se révèle particulièrement dévastateur en cas de succès.

Exemple : Krydion fait face à un krogan enragé, qui décide de le charger. Sur son jet d'attaque, le krogan totalise 3 succès, ce qui provoquera $2 \times 3 = 6$ points de dégâts légers à l'impact.

Pour empaler le krogan, Krydion doit réussir son jet d'évitement : Dextérité + Sang-Froid - 3. Son jet est un succès, le krogan n'a pas le temps d'éviter la manœuvre et s'empale sur la drem'sala, subissant donc 6 points de

dégâts aggravés. Le krogan porte une armure de facteur 3, il se verra donc infliger $6 - (3+1) = 2$ points de dégâts aggravés.

●●● Briser l'armure

Les Drells ont très vite compris que les armures portées par leurs adversaires de ce nouveau monde n'étaient pas exemptes de défauts. Ils s'entraînèrent donc à en trouver les failles et à les viser durant leurs attaques.

Chaque 10 obtenu sur un jet d'attaque permet de faire baisser le coefficient d'armure de la cible d'un point.

●●●● Attaque foudroyante

Un personnage utilisant cette aptitude effectue une attaque tournoyante très rapide utilisant les deux lames d'une drem'sa ou d'une drem'sala.

Le jet d'attaque est réalisé avec un malus de 2. Si c'est un succès, les dégâts peuvent être lancés et appliqués deux fois (une pour chaque lame). L'armure de la cible est appliquée à chacun des jets de dégât.

●●●●● Éveil

L'éveil est une forme de transe utilisée en combat par les guerriers Drells les plus aguerris. Elle consiste à atteindre un état de conscience modifié qui décuple les sens et l'attention. Dans cet état, un Drell parvient plus facilement à contourner les difficultés auxquelles il fait face.

Activer l'éveil coûte 1 point de volonté et demande 1 round de concentration, durant lequel aucune autre action n'est possible. Passé ce délai et jusqu'à la fin de la scène, tous les malus appliqués aux groupements de dés impliquant la dextérité ou l'astuce (ce qui inclut les jets de perception) sont diminués de 2.

NOUVEAUX AVANTAGES

RAKHAN (●●●)

Cet avantage remplace l'avantage Assimilation offert à la création dans le cas des joueurs désirant créer un Drell natif de Rakhana et ayant rejoint Kahjé en suivant un exilé en pèlerinage.

Cet avantage offre un bonus de 2 à tous les jets de survie et un bonus de 1 aux jets de réaction en cas d'embuscade (cumulable avec le talent Sens du danger).

MÉMOIRE DRELL (●●●●)

Cet avantage remplace le talent « Mémoire Eidétique » offert à la création d'un personnage Drell.

La mémoire des Drells est exceptionnelle à plus d'un titre. Les Drells mémorisent en effet à la perfection tout ce sur quoi leur attention s'est focalisée. Ainsi, ils peuvent se souvenir dans les moindres détails de ce qu'ils ont regardé ou écouté, ceci sans le moindre effort de concentration. Mais leur cerveau enregistre également ce qu'ils ont simplement vu ou entendu, ce que leurs sens ont perçu sans que leur attention ne se fixe dessus. Ces souvenirs, sont enregistrés de façon inconsciente, et, pour les faire remonter à la surface, il est nécessaire de faire un effort de concentration sur la période à laquelle ils ont été enregistrés.

Par exemple, un Drell qui observe un piéton dans la rue gardera le souvenir de celui-ci toute sa vie. Il est ainsi conscient d'avoir vu cette personne et pourra à tout instant se remémorer sans le moindre effort les vêtements qu'il portait, les traits de son visage, son attitude, etc. Mais son cerveau aura également enregistré tout ce que ses sens auront perçu : les bâtiments bordant la rue, les autres passants, les véhicules, les bruits ambiants, etc. Le Drell n'aura pas conscience de disposer de ces souvenirs, car son attention était focalisée sur autre chose lorsque son cerveau les a enregistrés. Toutefois, en se remémorant le piéton qu'il suivait du regard, il pourra revoir mentalement la scène, comme un film défilant devant ses yeux. Les éléments qu'il percevait volontairement seront parfaitement nets et précis, tandis que les autres seront plus flous mais bien présents.

Un autre aspect spectaculaire de la mémoire Drell est qu'elle se s'altère pas avec le temps. Ainsi, qu'un souvenir remonte à quelques heures ou à plusieurs dizaines d'années, il aura la même vivacité et la même précision.

En terme de règles, un Drell n'aura besoin d'aucun jet pour se souvenir en détail de quelque chose sur lequel il a porté son attention. Pour faire remonter un souvenir inconscient, il devra toutefois réussir un jet de Intelligence + Sang-Froid avec un malus proportionnel à la finesse du détail dont il souhaite se remémorer. L'ancienneté du souvenir n'impliquera aucun malus sur le jet.

VENIN DRELL (●)

Ce nouvel avantage est offert à la création d'un personnage Drell.

La peau des Drells sécrète naturellement une toxine hallucinogène peu puissante et n'agissant que si elle est ingérée. Celle-ci provoque l'apparition d'hallucinations visuelles et auditives, ainsi qu'une distorsion de la réalité. La puissance de l'effet dépend de la quantité ingérée et du métabolisme de la victime. Par exemple, la quantité ingérée par un individu moyen lors d'un baiser est trop faible pour produire le moindre effet. Les premiers symptômes peuvent apparaître suite à l'absorption d'une quantité équivalente à ce que sécrète l'avant bras d'un Drell. Les Drells sont immunisés à cette toxine.

Si un personnage Drell souhaite volontairement extraire cette toxine, il lui suffit de s'essuyer soigneusement le corps avec une éponge mouillée et de recueillir l'eau chargée de venin. Plus la friction est prolongée, plus le venin recueilli dans l'eau est concentré. Chaque minute passée à se frictionner le corps permet de récolter 1 milligramme de venin. Une ponction dans les glandes produisant la toxine est bien entendu plus efficace, mais ne peut être réalisée que par un individu ayant une bonne connaissance de la médecine et de l'anatomie Drell.

Un individu d'une autre espèce ingérant cette toxine devra réaliser un jet de Masse + Vitalité - Toxicité pour ne pas en subir les effets. Pour chaque milligramme de venin ingéré, la Toxicité augmente de 1 mais ne pourra toutefois pas dépasser 4. Si la cible rate son jet, elle subira un malus à la perception égal à la Toxicité, ainsi qu'un malus à tous ses autres jets égal à la moitié de la Toxicité (arrondi au supérieur). Chaque échec sur un jet de Perception se traduira alors par une hallucination visuelle ou auditive.

Un individu empoisonné pourra réaliser un jet de Masse + Vitalité – Toxicité pour chaque tranche de 10 minutes. Chaque succès diminuera la Toxicité de 1 et donc les effets associés.

Exemple : Arkos souhaite prendre l'avantage sur Alice, une espionne humaine qu'il doit éliminer discrètement. N'ayant pas pensé à emmener avec lui un poison adéquat, il décide de se frictionner le corps durant 4 minutes avant de partir sur le terrain. Il recueille ainsi quelques gouttes d'eau contenant 4 milligrammes de venin, soit une Toxicité de 4. Après avoir suivi sa cible jusque dans un bar, il verse l'eau empoisonnée dans son verre. Alice boit le tout et doit donc réaliser un jet de Masse + Vitalité – 4. Son jet est un échec, elle commence donc à ressentir les effets du venin, ce qui se traduit par un malus de 4 à la perception et de 2 à tous ses autres jets. Elle n'est plus dans son état normal et Arkos peut en profiter pour l'emmener à l'écart afin de lui trancher la gorge en toute discrétion !

HIBERNATION (●)

Les Drells toujours fidèles au Voyarana (voir page 10) sont connus pour leur mysticisme très prononcé. Certains d'entre eux ont développé une forme particulièrement poussée de méditation, qui permet d'agir sur les capacités reptiliennes les plus profondément enfouies dans leur organisme. Ils peuvent ainsi se plonger dans un état proche de l'hibernation et concentrer leur énergie vitale sur une fonction biologique bien précise. Par exemple, accélérer la guérison des blessures, survivre plus longtemps à une période de jeûne forcé ou à l'exposition à un froid intense ou encore atténuer la perception d'une douleur vive. Pour cela, le Drell doit entrer dans un état de méditation intense qui occulte presque totalement la perception qu'il a de son environnement. C'est un processus long, nécessitant un certain calme et dont il est difficile de sortir rapidement.

En pratique, cet avantage permet de gagner un bonus de 4 à tout jet de dés impliquant la Vitalité. Par exemple : soigner ses blessures, survivre à un froid intense ou à la privation d'eau ou de nourriture, diminuer une souffrance physique, combattre la maladie ou un poison, etc. Il est également possible d'utiliser cet avantage pour lutter contre une souffrance psychologique : tortures répétées, enfermement prolongé, etc. Si un personnage utilise l'hibernation pour soigner ses blessures, un succès critique lui permet de transformer une blessure aggravée en une blessure légère.

Pour entrer en état d'hibernation, un Drell doit accumuler un nombre de succès égal à 5 fois la valeur de sa Masse sur un jet étendu de Vitalité + Sang-Froid, à raison d'un jet par minute. Lorsque le personnage est en état d'hibernation, il ne peut plus bouger et souffre d'un malus de 5 à tout ses jets de perception. S'il souhaite sortir rapidement de cet état, il doit accumuler un nombre de succès égal à 2 fois sa Masse sur un jet étendu de Vitalité + Sang-Froid, à raison d'un jet par minute. Tant qu'il n'a pas accumulé suffisamment de succès, il ne peut réaliser aucune action. Une fois sorti de l'hibernation, il subit un malus de 5 à toutes ses actions. Ce malus diminue ensuite de 1 par minute.



CHAPITRE 5



PERSONNAGES
PRÉ-TIRÉS



Chickasaw2002

NAKAL SHUOS

RAKHANA

Je suis né sur Rakhana, notre véritable monde, il y a 51 ans de cela. J'ai été élevé à l'ombre des ruines du grand temple d'Amonkira, le dieu-chasseur, où mon clan avait installé son enclave. Nous suivions les préceptes du Vorayana, notre religion ancestrale, et les conseils du grand prêtre, notre chef. Nous étions tous des guerriers, mais pour l'affirmer, chacun d'entre nous devait sortir victorieux d'une épreuve. À 14 ans, le grand prêtre me remit ma *drem'sa*, l'arme ancestrale des guerriers d'Amonkira, et je partis pour le désert, effectuer ma Grande Chasse.

Avant le désastre écologique qui ravagea notre planète, d'innombrables espèces peuplaient nos déserts. Aujourd'hui, seuls les spécimens les plus résistants et les plus dangereux parcourent les dunes et les rochers. Je chassais quelques menus gibiers pour subsister dans le désert, tandis que je cherchais ma proie, guidé par le dieu-chasseur. Après deux semaines de traque, j'arrivais sur le territoire d'un *kars'ai*, créature comparable à un scorpion géant qui se tapit sous le sable pour fondre sur sa proie par surprise. Sur le sable, je n'avais aucune chance de le vaincre, il fallait que je l'attire vers une zone rocheuse. Je fabriquais alors un leurre avec des carcasses d'animaux, afin de forcer la bête à attaquer. Mon appât fonctionna à merveille : le dard de la bête surgit du sable pour le perforer, puis le monstre se révéla à moi. Aucune des histoires de guerriers que j'avais pu entendre ne m'avait préparé à ce que j'allais affronter.

Je faisais face à un scorpion gigantesque, dont les pinces avaient la taille d'un Drell adulte et armé d'un dard capable de me transpercer de part en part. Je commençais à courir vers la zone rocheuse que j'avais repéré, plus par peur que pour attirer le monstre. Le *kars'ai* perçut les vibrations de mes pas et se lança à ma poursuite. Bien plus rapide que moi sur le sable,

il m'avait presque rattrapé lorsque je parvins à me faufiler entre deux rochers débouchant dans une petite cuvette rocheuse. Celle-ci formait une arène naturelle et je ne pus m'empêcher de penser qu'Amonkira m'avait guidé jusqu'ici pour y affronter mon destin. Le scorpion escalada les rochers et commença à tourner autour de moi. Je me mettais en garde, prêt à esquiver son assaut. Il bondit sur moi et commença à m'attaquer avec ses pinces, à une vitesse insoupçonnable pour un monstre d'une telle taille. J'esquivais tant bien que mal, l'attaquant avec ma double lame sans parvenir pour autant à percer son épaisse carapace. Il finit par prendre le dessus sur moi, me projetant contre un rocher et m'agrippant de sa pince droite dans le même mouvement.

« Sa prise est puissante, la douleur sur mes côtes insoutenable. Ma vision se brouille, j'entends le hurlement du vent. Devant moi je distingue le dard du monstre qui se dresse, prêt à me frapper. Je veux crier mais la pression de sa pince m'en empêche. Je lève ma drem'sa des deux mains et je frappe la tête du monstre, le plus fort possible. A ma grande surprise, je sens la carapace craquer. La prise se relâche et je m'effondre à côté du kars'ai, ma drem'sa plongée profondément dans son crâne. »

C'est à ce moment précis que mes capacités biotiques se sont révélées à moi. Après mon retour à l'enclave et suite à mon récit du combat, le grand prêtre débuta ma formation pour faire de moi son successeur. Ainsi, j'ai passé les années suivantes à approfondir ma connaissance de notre religion, de notre culture et de notre histoire. Notre chef m'a également aidé à développer mes capacités biotiques, tout en m'enseignant la voie des prêtres-guerriers. Après de nombreuses années, je lui ai succédé à la tête de notre clan.

LE DÉPART

Mon clan prospérait aussi bien que possible, mais un jour, la maladie nous frappa. Un mal terrible contre lequel nous ne trouvions aucun



■ CLASSE
FURIE

■ FAMILLE

Mère : Décédée

Père : Décédé

■ BIODATA

Age 51 ans

Taille 1,79 m

Poids 81 kg

■ SOCIÉTÉ

Monde natal

Rakhana



remède. La moitié des miens y laissèrent la vie, et envoyèrent leurs âmes auprès de *Kalahira*, la déesse de l'au-delà. Peu de temps après l'épidémie, des étrangers sont venus réclamer notre aide : leur vaisseau s'était écrasé à quelques kilomètres de là. Mais après le drame que nous venions de subir, je ne pouvais me permettre d'accueillir d'autres membres, et encore moins des étrangers en qui je n'avais aucune confiance. J'ordonnais donc aux guerriers de les chasser loin de nos terres.

Quelques jours plus tard, la mort frappa de nouveau mon clan. Au milieu de la nuit, quelques un des étrangers que nous avions chassé revinrent à l'enclave. Ils étaient blessés et apeurés. Nos guerriers allaient les chasser de nouveau mais les étrangers n'étaient pas revenus seuls. Leurs poursuivants attaquèrent sans sommation. L'alerte fut donnée et tous nos guerriers accoururent pour défendre le clan, mais l'ennemi, appartenant à une espèce que je n'avais jamais vu, utilisait des armes d'une technologie qui nous dépassait. Rapidement nous avons dû battre en retraite à l'intérieur du temple, beaucoup de nos meilleurs guerriers ayant déjà été tués. Dans les ruines et les couloirs étroits du grand temple, nous avons engagé l'ennemi au corps à corps. Pourtant, malgré les pertes infligées, celui-ci ne fuyait pas et il semblait en venir toujours davantage. C'était un véritable massacre, chacun des nôtres emportant une dizaine d'ennemis avant de succomber, mais ce qui me terrifiait le plus, c'était le regard de nos adversaires : vide, sans âme. L'affrontement dura jusqu'au matin. Apparemment les forces ennemies s'étaient épuisées. Notre enclave était un champ de cadavre, et nous n'étions plus qu'une dizaine de blessés.

Avec humilité je partis en quête du vaisseau des étrangers, dans l'espoir d'y trouver de l'aide. Je ne fus pas surpris lorsque je découvris l'épave et les cadavres, visiblement tués par les mêmes créatures que celles que nous venions d'affronter. Un message enregistré tournait en boucle dans la cabine du capitaine : les étrangers avaient dû activer leur balise de détresse après mon refus de leur venir en aide, faisant fi du risque que le signal soit intercepté par une espèce appelée « Moissonneur ». Quelle terrible leçon les dieux m'avaient infligé là. Si j'avais accordé l'asile à ces étrangers, cette tragédie n'aurait pas eu lieu... Ce qui restait de notre clan n'aurait pas survécu bien longtemps sur Rakhana. J'implorais alors les dieux de nous venir en aide et mes prières furent entendues : un drell arriva dans ce qui restait de notre enclave. Il effectuait son pèlerinage et nous proposa de le suivre sur Khajé. J'acceptais, ce qui fut la dernière décision que je pris en tant que chef de clan, les miens ayant trouvé refuge ailleurs. Exilé, je devins aux yeux des miens un *Drala'fa*, un ignoré, et je passais le reste de ma vie à prier les dieux pour qu'ils me guident vers la rédemption.

Mon exil et ma découverte de la galaxie commencèrent au beau milieu de la guerre contre les Moissonneurs. Rejoindre ce combat était pour moi une évidence, alors je me suis battu aux côtés des Drells de Khajé. Je tissais des liens avec ces Drells exilés depuis des siècles, mais je n'arrivais pas à devenir l'un des leurs, ils n'étaient pas *mon* peuple. Ainsi, après la guerre, je ne suis pas resté sur Khajé. Je ne suis pas non plus retourné sur Rakhana. J'étais un chasseur, un prêtre-guerrier du dieu *Amonkira*. Alors, je

suis devenu chasseur de prime. Mon terrain de chasse était bien différent des déserts de ma planète, et bien plus vaste. Mes proies n'étaient plus les mêmes, et je ne chassais ni pour me nourrir, ni pour défendre mon clan. Mais l'instinct du chasseur guidait toujours mes pas, aussi présent et aussi puissant que ce jour où je terrassais le redoutable *kar'sai*. J'ai mené à bien tous mes contrats avec efficacité, ce qui m'a valu une certaine réputation. Lorsque je n'avais pas le choix, je tuais ma proie. Mais le plus souvent il me suffisait de la ramener à mes employeurs. Je n'accordais que peu d'importance à qui ils étaient : la justice telle que vous l'entendez ne signifie pas grand chose pour moi. Mais je pense que vous l'avez compris. C'est pour cela que vous êtes venu me chercher, vous vouliez connaître mon histoire. Je suis un *Fira'Ya*, membre du peuple perdu, un guerrier en quête de rédemption, un chasseur qui ne rate jamais sa cible. Maintenant, commandant, laissez moi vous posez une seule question : quelle est ma proie ?

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage drell de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	33 points à répartir librement. La masse normale d'un drell est de 4.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points Bonus d'espèce : « Biotique » niveau 5 « Mémoire Drell » niveau 4 « Rakhana » niveau 3 « Concentration » niveau 2 « Réflexes rapides » niveau 1
Talents	12 points + 1 offert comme bonus d'espèce
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

L'Avantage « Biotique » offert à la création comme Avantage d'espèce procure 2 points gratuits en Altération et 1 point en Intégration.

4 points de Compétences ont été convertis en 2 points d'Attribut.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert au joueur un point supplémentaire en Survie.



MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Drell **Nom** Nakal Shuos **Joueur** _____

Age 51 ans **Classe** Furie **Chronique** _____

Attributs

Intelligence ●●○○○	Force ●●●○○	Présence ●●●○○	Altération ●●●○○
Astuce ●●●○○	Dextérité ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intégration ●●●○○
Résolution ●●○○○	Vitalité ●●●○○	Sang-Froid ●●●○○	Masse ●●●○○

Compétences

Mental (Incompétence : -3)		Physique (Incompétence : -1)		Social (Incompétence : -1)	
Bricolage _____ ●○○○○	Arme à feu _____ ●○○○○	Animaux _____ ●○○○○	Baratin _____ ○○○○○	Commandement _____ ●●○○○	Empathie _____ ●●○○○
Connaissance _____ ●○○○○	Arme blanche _____ ●●●●●	Expression _____ ●○○○○	Intimidation _____ ●○○○○	Persuasion _____ ●●○○○	Socialisation _____ ○○○○○
Interface _____ ○○○○○	Athlétisme _____ ●●●●○	Investigation _____ ●●●○○	Larcin _____ ○○○○○	Baratin _____ ○○○○○	
Investigation _____ ●●●○○	Bagarre _____ ●●●○○	Médecine _____ ○○○○○	Pilotage _____ ○○○○○	Commandement _____ ●●○○○	
Médecine _____ ○○○○○	Discrétion _____ ●○○○○	Politique _____ ○○○○○	Survie _____ ●●○○○	Empathie _____ ●●○○○	
Politique _____ ○○○○○		Science _____ ○○○○○		Expression _____ ●○○○○	
Science _____ ○○○○○		Technologie _____ ○○○○○		Intimidation _____ ●○○○○	
Technologie _____ ○○○○○				Persuasion _____ ●●○○○	
				Socialisation _____ ○○○○○	

Biotique

Divers

Potence ●●●○○
Charge max ●●●○○
Portée _____ 40

Barrière

□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□

Ézo

■□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Autres caractéristiques

Talents		Avantages	
Lancier Drell _____ ●●●●●	Biotique _____ ●●●●●	Mémoire Drell _____ ●●●●○	Rakhan _____ ●●●●○
Psychokinésie _____ ●●●○○	Mémoire Drell _____ ●●●●○	Concentration _____ ●●○○○	Réflexes rapides _____ ●●●○○
Tachykinésie _____ ●●○○○	Rakhan _____ ●●●●○	Sens du danger _____ ●●○○○	Sprinteur _____ ●●○○○
Amplification _____ ●●●○○	Concentration _____ ●●○○○	Volonté de fer _____ ●●○○○	
_____ ○○○○○	Réflexes rapides _____ ●●●○○		
_____ ○○○○○	Sens du danger _____ ●●○○○		
	Sprinteur _____ ●●○○○		
	Volonté de fer _____ ●●○○○		

Spécialités

Histoire des Fira'ya _____ ○○○○○

Suivre une piste - Drem'sala _____ ○○○○○

Initiative _____ 10 (+3)

Défense _____ 4

Bonus dégâts _____ 1

Vitesse _____ 9

Perception _____ 9

Volonté

□□□□□□□□□□

Santé

■□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Omnitech

Carac.

Modèle Logic Arrest

Emplacements _____ 10

Protocole _____ 10

Intégrité _____ 16

Détection _____ 2

Modules

Communicateur _____ ●●●●○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Armure

Carac.

Armure _____ ●●○○○

Cellules _____ ●●●○○○○○

Rechargement _____ 3

Malus dextérité _____ 0

Malus discrétion _____ -1

Malus biotique _____ 0

Énergie

□□□□□□□□□□□□
■□□□□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□□□
■□□□□□□□□□□□
■□□□□□□□□□□□

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Drem'sala (+1 def / -1 arm. bl.)		+1		2D4 + 1 + bd			
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd			
M-6 Carniflex	4	-2		1D8	2	6 / 12 / 24	



MYRHINE ZARIS

ENFANCE

J'ai tué pour la première fois à l'âge de 9 ans. Que notre beau-père passe ses nerfs sur Khalil était d'une terrible banalité, mais ce jour-là, j'ai vraiment cru qu'il allait le tuer. J'ai eu peur. Peur de perdre mon frère, mon confident, mon seul allié face à cette brute. Peur de la peine infinie qu'allait ressentir notre mère en apprenant la mort de son fils. Alors j'ai agi.

Dans une semi-inconscience, j'ai saisi un couteau à viande et j'ai frappé mon beau-père de toutes mes forces. Le coup tomba juste à la base du crâne, s'enfonçant profondément dans son cou et provoquant immédiatement une importante hémorragie. Il s'est effondré et son corps a commencé à convulser de manière grotesque. Khalil, le visage couvert de sang, s'est tourné vers moi, le regard emplis d'un mélange étrange de terreur et de soulagement. Il retrouva rapidement ses esprits et m'a lancé « bon sang, il faut le cacher », en fixant le corps désormais sans vie de ce qui fut notre beau-père et notre pire cauchemar durant près de 6 ans.

Khalil s'occupa de tout, avec une étonnante débrouillardise. Le corps, les traces de sang, tout avait disparu en l'espace de quelques heures. Je le regardais, médusée, effacer toutes les preuves de mon crime. Notre mère n'en sut jamais rien. Sa disparition subite ne l'étonna même pas, à croire qu'elle se doutait qu'il nous abandonnerait tous un jour. Elle se contenta de pleurer, des jours durant, pour cette homme qui ne méritait pas que l'on gâche la moindre larme pour lui.

JEUNESSE

La deuxième fois, j'avais 17 ans. J'avais déjà vu cet homme roder autour du lycée, mais sans jamais y prêter attention. J'étais sur le chemin du retour, seule, lorsqu'il s'est jeté sur moi et m'a frappé avec une telle violence que j'ai failli perdre connaissance. Lorsque mon esprit fut de

nouveau en mesure d'évaluer la situation, mon agresseur avait déjà entamé son odieuse besogne. J'ai bien tenté de me débattre, mais j'étais encore sonnée et surtout trop faible face à cet homme lourd et robuste.

J'étais sur le point de capituler, d'attendre la rage au ventre que mon calvaire prenne fin, lorsque ma main s'est posée sur une pierre. Je l'ai saisie et j'ai frappé avec l'énergie du désespoir. Il a crié. J'ai frappé de nouveau et j'ai réussi à me dégager. A ce moment précis, j'aurais pu me contenter de prendre la fuite, profitant du fait que mon agresseur était surpris et sonné. Mais j'étais en colère. Furieuse contre moi-même d'avoir été une proie aussi facile et furieuse contre cette chose abjecte d'avoir souillé mon corps et mon âme. Alors j'ai frappé, encore et encore, jusqu'à ce que la colère s'estompe et que le visage de mon agresseur ne soit plus qu'un amas indistinct de chair, de sang et d'os. Ensuite, je ne sais plus très bien ce qu'il s'est passé, mais une chose est certaine, c'est à partir de là que tout a commencé à partir en vrille.

Six mois plus tard, notre mère a été emportée par cette fichue maladie. Comme si le fait d'avoir terrassé notre père n'avait pas été suffisant, il fallait qu'elle frappe à nouveau notre famille. Contre toute attente, c'est Khalil, mon frère, qui fut le plus affecté par sa disparition. Il a littéralement sombré et m'a emporté avec lui dans sa descente aux enfers. Il a commencé par noyer son chagrin dans l'alcool, puis a rapidement céder à l'appel de la drogue. Après qu'il ait perdu son emploi, nous nous sommes retrouvés à la rue et nous avons commencé à errer, de refuges pour jeunes à la dérive en squats malfamés. Jusque là j'avais tenu bon, mais le désespoir a fini par l'emporter et j'ai rejoint mon frère dans ses paradis artificiels. Nous vivions alors de petites combines, de cambriolages, de rackets et je crois même avoir vendu mon corps. A vrai dire, mon esprit était tellement embrouillé, que j'avais du mal à démêler la réalité des délires et hallucinations.



CLASSE INFILTRATEUR

FAMILLE

Mère : Décédée

Père : Décédé

Frère : Khalil. Plus aucun contact depuis 11 ans.

BIODATA

Age 32 ans

Taille 1,69 m

Poids 55 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal

Kahjé



ADULTE

La troisième fois, j'avais 21 ans. D'après la police Hanari, une de nos séances de racket avait mal tourné. J'avais frappé à mort une mère de famille Drell devant ses enfants et de nombreux témoins. Tout cela pour dérober un Omnitech bon marché. Les forces de l'ordre me sont tombées dessus en moins d'une heure et après avoir prélevé mon ADN, ils ont immédiatement fait le lien avec l'assassinat de ce sale porc de violeur. Même si je pouvais bénéficier de circonstances atténuantes pour celui-là, il s'agissait bien d'un crime. L'officier chargé de l'enquête émit des soupçons concernant la disparition suspecte de mon beau-père, 12 ans auparavant, mais il n'a jamais trouvé la moindre preuve. Quoi qu'il en soit, deux meurtres, c'était déjà amplement suffisants pour m'envoyer à l'ombre jusqu'à ce que j'aie l'âge d'être grand-mère...

C'est ici que le général Vorlam est intervenu. C'était un haut gradé Hanari chargé de recruter et de former des Drells pour le compte des services de renseignement de la Primauté. Ce genre de recrutement a généralement lieu à l'adolescence, voire durant l'enfance, mais il arrive que de jeunes adultes soient également approchés s'ils présentent des profils intéressants. Selon Vorlam, j'avais un don et ce don pouvait m'éviter la prison, à condition que j'accepte de travailler pour lui sous une nouvelle identité. Pour cela, je devais couper les ponts avec tous mes proches, ce qui se résumait à une seule personne : Khalil. Me séparer de mon frère, ma seule famille, m'arrachait le cœur, mais avais-je un autre choix ? Oh bien entendu que j'avais un autre choix, passer 40 ans en prison pour un double homicide. Mais à 21 ans et après ce que la vie m'avait déjà infligé, cela m'aurait définitivement brisée. J'ai donc accepté.

J'entamais alors un entraînement intensif : combat rapproché, utilisation de camouflages optiques, déplacement furtif, interfaces IVs et technologies diverses. Un apprentissage long et difficile pour une ancienne junkie. Durant cette période, il m'est arrivé de penser que la prison n'aurait peut-être pas été le plus mauvais choix. Et chaque jour, je me rendais compte à quel point Khalil me manquait pour m'aider à affronter cette épreuve.

Quatre longues années plus tard, mon entraînement était enfin terminé. Je m'appelais désormais Myrhine Zaris et j'étais un agent de l'ombre, spécialisée dans l'infiltration et l'assassinat.

AGENT DE L'OMBRE

J'ai réalisé ma première mission en 2198. Objectif : tuer le chef d'un petit groupe de colons Krogans exploitant illégalement des ressources sur la colonie minière de Belan. Un Krogan, pour ma première mission ! Vous parlez d'un cadeau. Une mission suicide, oui !

Clairement, je n'avais aucune chance si je tentais de l'affronter frontalement. Ainsi, je m'introduisis furtivement dans le bâtiment, en pleine nuit, parvenant à pénétrer jusque dans la chambre de ma cible. Le krogan était endormi, s'offrant à la lame de mon sabre que je plongeais jusqu'à la garde d'un geste vif, juste sous la plaque frontale. Soixante centimètres d'alliage mono-moléculaire dans le

crane, même un krogan ne s'en remettrait pas. J'ai ensuite enchaîné de nombreuses missions, allant de l'assassinat au vol d'informations, opérant principalement au sein de la Travée de l'Attique. Je connaissais rarement la finalité de ces missions, mais je suis certaine qu'il s'agissait d'opérations visant à protéger les intérêts Hanari de groupes terroristes ou de colons sauvages.

Mes supérieurs, impressionnés par la qualité de mon travail, m'ont récemment proposé d'intégrer une unité Geist, afin que les Hanari soient représentés à travers moi dans ces unités d'élite. Je peux vous dire que je n'ai pas hésité une seconde avant d'accepter leur proposition !

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage drell de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	33 points à répartir librement. La masse normale d'une drelle est de 3.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points Bonus d'espèce : « Biotique » niveau 5 « Mémoire Drell » niveau 4 « Assimilation » niveau 3 « Concentration » niveau 2 « Réflexes rapides » niveau 1
Talents	12 points + 1 offert comme bonus d'espèce
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

L'Avantage « Biotique » offert à la création comme Avantage d'espèce procure 2 points gratuits en Altération et 1 point en Intégration. Bien que disposant d'un potentiel biotique, comme tous les Drells, Myrhine ne l'a pas développé. Son avantage Biotique ne lui est donc d'aucune utilité, de même que ses points en Altération et Intégration. Ce cas de figure est loin d'être exceptionnel, il représente même la norme chez les Drells.

Myrhine ayant grandi sur Kahjé parmi les Hanari, l'avantage Assimilation lui permet d'annuler tous les malus xénos en culture, empathie et communication avec cette espèce ; ceci sans avoir besoin de dépenser les 4 points offerts à la création. Cet avantage lui confère par ailleurs le langage Hanari au niveau 3.

4 points d'Avantages ont été convertis en 2 points de Compétence.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert le module « Communicateur niveau 4 » pour féliciter le joueur de l'excellent background qu'il a produit !

MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Drele	Nom <u>Myrhine Zaris</u>	Joueur _____
Age <u>32 ans</u>	Classe <u>Infiltrateur</u>	Chronique _____

Attributs

Intelligence ●●●○○	Force ●●●○○	Présence ●●●○○	Altération ●●○○○
Astuce ●●●●●	Dextérité ●●●○○	Manipulation ●●○○○	Intégration ●○○○○
Résolution ●●●○○	Vitalité ●●●○○	Sang-Froid ●●●○○	Masse ●●●○○

Compétences

Mental (Incompétence : -3)	Physique (Incompétence : -1)	Social (Incompétence : -1)
Bricolage ●○○○○	Arme à feu ●●○○○	Animaux ○○○○○
Connaissance ●●○○○	Arme blanche ●●●○○	Baratin ●○○○○
Interface ●●●○○	Athlétisme ●●●○○	Commandement ○○○○○
Investigation ●●●○○	Bagarre ●●○○○	Empathie ●●○○○
Médecine ○○○○○	Discrétion ●●●●●	Expression ○○○○○
Politique ○○○○○	Larcin ●●○○○	Intimidation ●●○○○
Science ○○○○○	Pilotage ○○○○○	Persuasion ○○○○○
Technologie ●●○○○	Survie ●○○○○	Socialisation ●●○○○

Biotique

Divers

Potence ○○○○○

Charge max ○○○○○

Portée _____

Barrière

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Ézo

□□□□□□□□

□□□□□□□□133

Autres caractéristiques

Talents	Avantages
Corps-à-corps ●●●○○	Biotique ●●●●●
Tueur de l'ombre ●●●●●	Mémoire Dreil ●●●○○
Piratage ●●●○○	Assimilation ●●●○○
Sabotage ●●○○○	Concentration ●●○○○
○○○○○	Réflexes rapides ●●●○○
○○○○○	Sprinteur ●●○○○
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○
○○○○○	○○○○○

Spécialités

Tuer par surprise - Infiltration _____

Disparaître dans la foule _____

Initiative 8 (+3)

Défense 5

Bonus dégâts +1

Vitesse 9

Perception 8

Volonté

□□□□□□□□

Santé

■□□□□□□□

□□□12343

Omnitech

Carac.

Modèle Polaris

Emplacements 12

Protocole 9

Intégrité 14

Détection 2

Modules

Communicateur ●●●○○

Craqueur ●●●○○

Camouflage ●●●○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

○○○○○

Armure

Carac.

Armure ●●○○○

Cellules ●●○○○○○

Rechargement 3

Malus dextérité 0

Malus discrétion -1

Malus biotique 0

Énergie

□□□□□□□□

■□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□

□□■□□□□□

■□□□□□□□

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Sabre mono-moléculaire		+1		1D8 + 1 + bd			
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd			
Pistolet EK-87 (silencieux - ignore boucliers et barrières)	6	x3		2D4 + 1	2	4 / 8 / 16	



KRYDION MENALAS

Krydion est né en 2157 dans le confort d'une cité-dôme de Kahjé. Aîné d'une fratrie de trois enfants, il a grandi au sein d'une famille dont la noblesse remonte à plus d'un millénaire, une famille ancrée dans les traditions ancestrales et profondément attachée au Voyarana. Son père, un homme respecté et influent, était général dans l'infanterie spatiale ; sa mère était diplomate.

Selon la tradition familiale, l'aîné de la fratrie devait entrer au service des Hanari en qualité de combattant, le puîné était destiné à embrasser une carrière politique, quant au cadet, il devait consacrer sa vie au Voyarana. Lorsque les ancêtres de Krydion s'étaient installés sur Kahjé, ils avaient adapté à leur nouvelle vie les traditions séculaires auxquelles s'astreignaient les familles les plus honorables de Rakhana.

La famille Menalas s'enorgueillit de son passé prestigieux et de son influence actuelle sur les affaires Drells et Hanari. Toutefois, l'exil de Rakhana demeure un sujet particulièrement tabou. Leurs glorieux ancêtres ont-ils fait preuve de lâcheté en abandonnant Rakhana ? N'auraient-ils pas dû se battre jusqu'au bout pour sauver leur peuple et leur planète ? Ces questions hantent la famille depuis des générations, poussant ses membres à redoubler d'efforts afin de faire honneur à la dynastie Menalas, en servant au mieux les Hanari et donc le peuple Drell.

En tant qu'aîné de la fratrie, Krydion fut confié aux Hanari à l'âge de 9 ans pour devenir combattant d'élite et sans doute un jour, haut gradé de l'armée Hanari. Présentant de bonnes prédispositions pour la biotique, il fut entraîné afin de développer son potentiel naturel. Les premières années furent pour Krydion un véritable calvaire, l'apprentissage de la biotique étant particulièrement éprouvant pour les Drells. Mais Krydion n'avait d'autre choix que de

réussir ; un abandon ou un échec aurait été inacceptable aux yeux de son père. Et plus que tout, Krydion voulait faire honneur à son nom, prouver qu'il était un digne représentant de la dynastie des Menalas. Jour après jour il enchaînait les entraînements, allant parfois jusqu'à l'évanouissement. Ses formateurs n'avaient jamais vu une aussi jeune recrue faire montre d'une telle détermination. Ils étaient à la fois admiratifs et inquiets, craignant pour la santé de ce jeune drell prometteur et redoutant qu'il ne devienne un combattant impulsif et incontrôlable. Fort heureusement, aucune de leurs craintes ne se révéla fondées. Krydion devint à 19 ans le meilleur élément qu'ils eurent formé depuis des lustres : aussi discipliné que redoutable au combat, doté d'une force de caractère à toute épreuve et d'une fidélité sans faille envers les Hanari.

Lorsqu'il reçut son sabre d'apparat au cours de la cérémonie marquant la fin de sa formation, il aperçut son père en train d'écraser discrètement une larme qui perlait le long de sa joue. D'aussi loin que remontaient ses souvenirs, il n'avait jamais vu son père verser la moindre larme. Son cœur se serra et ce souvenir allait s'imposer à son esprit pour de nombreuses années.

Il débuta sa carrière au sein d'une troupe d'élite qui opérait principalement sur les colonies Hanari de la Travée de l'Attique. Celles-ci étaient régulièrement la proie de pirates et de colons illégaux qui venaient spolier les biens des Hanari, pensant que ces derniers n'étaient pas en mesure de protéger correctement leurs mondes. Il y fut déployé durant plusieurs années, jusqu'à ce que débute la Guerre du Dernier Cycle.

En 2186, alors que la guerre faisait rage depuis plusieurs mois, la Primauté Éclairée décida de rejoindre la coalition militaire galactique. Tous les combattants Drells furent mobilisés et Krydion fut envoyé sur Palaven pour aider les Turiens à repousser les Moissonneurs. La réorganisation des troupes Drells pour pallier aux besoins des espèces alliées fit qu'il se retrouva sous le commandement de son père.



CLASSE VALKYRIE

FAMILLE

Mère : Manda, diplomate. Vit sur Kahjé.

Père : Ergon, décédé.

Soeur : Doksane, Consul de la cité-dôme de Phères. Vit sur Kahjé.

Frère : Kasim, prêtre du Voyarana. Vit sur Kahjé.

BIODATA

Age 48 ans

Taille 1,83 m

Poids 84 kg

SOCIÉTÉ

Monde natal

Kahjé



Palaven faisait face à une attaque massive des Moissonneurs, mais la Hiérarchie semblait avoir un plan solide pour repousser l'ennemi. L'équipe de Krydion ne constituait qu'un minuscule rouage de la gigantesque mécanique mise en place par les Turiens, mais l'action de chacun était déterminante. L'unité dirigée par le père de Krydion devait apporter un soutien biotique à un groupe de Krogans chargé de déposer une bombe à fusion au plus près d'un Moissonneur. Durant leur avancée au milieu des cyborgs ennemis, plusieurs unités aériennes Turiennes menaient des actions de diversion. Mais cela n'empêcha pas le Moissonneur de repérer le groupe et d'effectuer un tir sur les Krogans situés à l'avant de la colonne, tuant instantanément toutes les cibles visées. La chaleur du rayon enflamma tout ce qui était présent dans un rayon de 50 mètres. Krydion aperçut alors son père, transformé en brasier vivant, déambuler de manière obscène et hurler à s'en arracher les poumons. Après quelques secondes d'errance, il tomba à genoux, puis face son terre. Le silence qui s'en suivit lui glaça le sang et il prit conscience à cet instant de l'ampleur de la malédiction qui frappe les Drells. Jusqu'à la fin de ses jours, il garderait en mémoire les moindres détails de cet instant, les cris, l'odeur de la chair brûlée, la mort sans honneur d'un père exemplaire. Les espèces ayant la capacité d'oublier ne connaissent pas la chance qui leur est offerte.

Krydion constata que seuls quelques Krogans avaient survécu, lesquels disposaient toujours de l'engin thermonucléaire et semblaient bien déterminés à poursuivre la mission. Il rassembla ses forces pour reprendre le contrôle de son corps tétanisé et fonça à travers les hordes d'ennemis, les taillant en pièces tel une tornade distribuant la mort sur son chemin. Le groupe n'avait plus d'autres choix que de courir vers l'objectif, sa vitesse étant désormais son seul atout face aux tirs du moissonneur.

Bien que la question n'eut jamais été réellement abordée en ces termes lors du briefing, Krydion savait pertinemment qu'il s'agissait d'une mission suicide. Il était en effet impensable d'abandonner l'engin pour prendre la fuite. Ainsi, lorsque celui-ci fut en place, il fit un signe de tête entendu au chef Krogan, afin qu'il enclenche la bombe. Mais à sa grande surprise, ce dernier lui intima l'ordre de prendre la fuite. Il refusa énergiquement, mais le Krogan rétorqua que s'il décidait de rester, ce ne serait pas la bombe qui le tuerait, mais une décharge de son M-300 Claymore. Krydion regarda le krogan dans les yeux durant de longues secondes, puis entama une prière pour le salut de son père et des combattants qui lui faisaient face. Ceci fait, il se retourna et se mit à courir. Après de longues minutes d'une course effrénée, il fut projeté en avant avec une violence inouïe et s'écrasa lourdement contre la façade d'un bâtiment. La chaleur avait fait fondre la partie dorsale de son armure, le bruit l'avait rendu pratiquement sourd, il était gravement brûlé et la plupart de ses os étaient probablement brisés ; mais avant de sombrer dans l'inconscience, il eut la satisfaction de voir le moissonneur basculer et s'écraser au sol dans un grondement plus assourdissant encore que l'explosion elle-même.

Il se réveilla quelques semaines plus tard dans un navire hôpital Turien. Il fut décoré pour son attitude héroïque par les plus hautes instances Turiennes et Hanari. Les meilleurs médecins s'occupaient de lui pour remettre sur pied le « Héros Drell ». Mais pour Krydion, ces honneurs avaient un goût amer. À l'image de ses ancêtres Rakhans, il avait pris la fuite plutôt que d'affronter la mort. Une vie ne suffirait pas à laver son honneur et celui de sa famille.

Le Héros Drell fut promu et participa au maintien de l'ordre sur Thessia après la fin de la guerre. Il se porta ensuite volontaire pour les missions les plus périlleuses, renforçant d'avantage son prestige et le respect qu'il inspirait aux siens. Logiquement, la Primauté présenta sa candidature pour intégrer une unité GEIST. Candidature qui fût acceptée avec les honneurs.

CRÉATION DU PERSONNAGE

Points disponibles

Les points disponibles lors de la création d'un personnage drell de niveau élite sont présentés dans le tableau suivant.

Attributs	33 points à répartir librement. La masse normale d'un drell est de 4.
Compétences	17 points pour les compétences primaires 11 points pour les compétences secondaires 7 points pour les compétences tertiaires
Avantages	8 points Bonus d'espèce : « Biotique » niveau 5 « Mémoire Drell » niveau 4 « Assimilation » niveau 3 « Concentration » niveau 2 « Réflexes rapides » niveau 1
Talents	12 points + 1 offert comme bonus d'espèce
Xéno	4 points
Spécialités	3 spécialités offertes
Langue	Langue natale offerte au niveau 3
Modules omnitech	8 points

Remarques

L'Avantage « Biotique » offert à la création comme Avantage d'espèce procure 2 points gratuits en Altération et 1 point en Intégration.

8 points d'Avantage ont été convertis en 2 points d'Attribut. 4 points de Module Omnitech ont été convertis en 1 point de Talent.

Krydion ayant grandi sur Kahjé parmi les Hanari, l'avantage Assimilation lui permet d'annuler tous les malus xénos en culture, empathie et communication avec cette espèce ; ceci sans avoir besoin de dépenser les 4 points offerts à la création. Cet avantage lui confère par ailleurs le langage Hanari au niveau 3.

Le meneur de jeu, dans sa grande mansuétude, a offert l'avantage « Réputation niveau 2 » auprès de l'ensemble du peuple Drell pour féliciter le joueur de l'excellent background qu'il a produit !



MASS EFFECT

Nouvelle Ère



Drell **Nom** Krydion Menalas **Joueur** _____

Age 48 ans **Classe** Valkyrie **Chronique** _____

Attributs

Intelligence ●●●●○	Force ●●●●○	Présence ●●●●○	Altération ●●●●○
Astuce ●●●●○	Dextérité ●●●●○	Manipulation ●●●●○	Intégration ●●●●○
Résolution ●●●●○	Vitalité ●●●●○	Sang-Froid ●●●●○	Masse ●●●●○

Compétences

Mental (Incompétence : -3)		Physique (Incompétence : -1)		Social (Incompétence : -1)	
Bricolage _____ ●●●●○	Arme à feu _____ ●●●●○	Animaux _____ ○○○○○	Baratin _____ ○○○○○	Commandement _____ ●●●●○	Empathie _____ ●●●●○
Connaissance _____ ●●●●○	Arme blanche _____ ●●●●●	Expression _____ ○○○○○	Intimidation _____ ●●●●○	Persuasion _____ ●●●●○	Socialisation _____ ○○○○○
Interface _____ ●●●●○	Athlétisme _____ ●●●●○	Investigation _____ ●●●●○	Larcin _____ ○○○○○	Baratin _____ ○○○○○	Commandement _____ ●●●●○
Médecine _____ ●●●●○	Bagarre _____ ●●●●○	Politique _____ ○○○○○	Pilotage _____ ○○○○○	Empathie _____ ●●●●○	Expression _____ ○○○○○
Science _____ ○○○○○	Discrétion _____ ●●●●○	Technologie _____ ●●●●○	Survie _____ ●●●●○	Intimidation _____ ●●●●○	Persuasion _____ ●●●●○

Biotique

Divers

Potence ●●●●○
Charge max ●●●●○
Portée _____ 60

Barrière

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Ézo

■□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Autres caractéristiques

Talents		Avantages	
Psychokinésie _____ ●●●●○	Biotique _____ ●●●●●	Mémoire Drell _____ ●●●●○	Assimilation _____ ●●●●○
Tachykinésie _____ ●●●●○	Mémoire Drell _____ ●●●●○	Concentration _____ ●●●●○	Réflexes rapides _____ ●●●●○
Amplification _____ ●●●●○	Assimilation _____ ●●●●○	Réputation (Drells) _____ ●●●●○	_____ ○○○○○
Magister _____ ●●●●○	Concentration _____ ●●●●○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	Réflexes rapides _____ ●●●●○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○
_____ ○○○○○	Réputation (Drells) _____ ●●●●○	_____ ○○○○○	_____ ○○○○○

Spécialités

Sabre mono-moléculaire _____

Combat urbain - Immobilisation _____

Initiative _____ 9 (+1)

Défense _____ 4

Bonus dégâts _____ 1

Vitesse _____ 9

Perception _____ 8

Volonté

□□□□□□□□□□

Santé

■□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Omnitech

Carac.

Modèle Logic Arrest

Emplacements _____ 10

Protocole _____ 10

Intégrité _____ 16

Détection _____ 2

Modules

Communicateur _____ ●●●●○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Armure

Carac.

Armure _____ ●●●●○

Cellules _____ ●●●●○○○○

Rechargement _____ 3

Malus dextérité _____ 0

Malus discrétion _____ -1

Malus biotique _____ 0

Énergie

□□□□□□□□□□

■□□□□□□□□□

Bouclier

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

■□□□□□□□□□

Armes

Nom	Capacité	Armure	Auto	Dégâts	Recharge	Portée	Atténuation
Sabre mono-moléculaire		+1		1D8 + 1 + bd			
Poignard mono-moléculaire		+2		1D6 + 1 + bd			
M-6 Carniflex	4	-2		1D8	2	6 / 12 / 24	



MASS EFFECT NOUVELLE ÈRE™

UN JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE MASS EFFECT
INSPIRÉ DU SYSTÈME *WORLD OF DARKNESS*

www.masseffectnouvelleere.net